SUPER POWER

NUMERO 3 1996 HINTA 25,-

NU 64 • SNES • GAME BOY • SATURN • 32X • MEGA CD • MEGA DRIVE • 3DO • PLAYSTATION

NHL FACEOFF
MAAILMAN PARAS JÄÄKIEKKOPELI

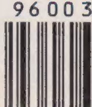
VIRTUA SONIC
SEGAN MASKOTIN UUDET SEIKKAILUT

FINAL FANTASY 4
SQUARE VAIHTOI NINTENDON SONYYN

NINTENDO 64
VIIMEISIMMÄT UUTISET

VERTA PARKETILLE
Killer Instinct 2 • Tekken 2 • Fighting Vipers • Toshinden 2

PAL.VKO 9617

6 414887 689946 96003

768994-9603



Tämä ei ole enää leikkiä

Jo aivan liian pitkään TV-pelejä on pidetty tyhjämielisenä ja typeränä ajanvietteenä. Musiikki, elokuvat ja urheilu on aina kelpuutettu "oikeiksi" harrastuksiksi, mutta TV-peleihin on suhtauduttu kuin kissan kurkustaan pulpauttamaan karvapalloon. TV-pelit ovat olleet nöyhtäpäisten nörttien valtakuntaa.

Se ei ole mikään ihme kun muistaa miten TV-pelit esitetään mediassa. Jos jokin vakiintunut lehti esimerkiksi jostain syystä haluaa kirjoittaa TV-peleistä, niin harvemminpa he vaivautuvat etsimään aiheeseen perehtyneen ihmisen. Sen sijaan tehtävä annetaan uraputkessaan rimpuilevalle sopulille, joka tekee parhaansa löytääkseen kaikkein leimaavimmat ääripiirteet jutusta kuin jutusta. Sitäkin pahempia ovat ne median viidentoista minuutin munapäät, jotka teknouskovaisina paasaavat kyberavaruuden aksiologian problematiikkaa havainnollistavasta eksistenssistä.

Lehdistössä TV-peleistä tunnutaan kirjoittavan aina se sama juttu. Se on se, jossa vanhempia varoitellaan pelaamisen epäterveellisestä, riippuvuutta aiheuttavasta luonteesta. Lehtien otsikoita katsellessa tulee helposti sellainen olo, että kaikki TV-pelaajat ovat joko aivokuolleita sohvaperunoita tai sitten potentiaalisia kirvesmurhaajia. Viime aikoina TV-pelit ovat olleet suurennuslasin alla väkivaltaisuutensa takia – ilmeisesti väkivalta musiikissa ja televisiossa ei enää jaksa kiinnostaa ketään. Mielenkiintoista on sekin, että urheilun väkivallasta ei ilmeisesti saa puhua joutumatta hullunkirjoihin – siitä huolimatta että nappulaliigan kaukaloissa niitä kaunaisia tulevaisuuden väkivaltavirtasia vasta leivotaankin!

Monilla vanhemmilla tuntuu olevan kummallinen käsitys TV-peleistä. Jälkikasvulle tuntuu olevan parempi lähteä vaikka Taekwondon EM -kisoja katsomaan kuin pelata kotona Super Mario Worldiä. Vanhemmat ovat suorastaan ylpeitä lapsistaan, jos nämä jonottavat lätkämatsin lippuja aamuneljästä asti. Mutta jos heille kertoo, että Japanissa ihmiset jonottavat yhtä pitkään uutta Final Fantasy -peliä, niin he vain puistelevat päätään ja sanovat: "Kyllä ne sitten ovat omalaatuisia nuo japanilaiset."

Vaikka mikäs ihme tuo nyt sitten on. Koska useimmat TV-peleistä ja -pelaajista kerrottavat tarinat kerran ovat niin leimaavia ja yksisilmäisiä eivätkä läheskään kaikki ole päässeet kokeilemaan Super Mariota, niin kaikkein helpointa on muodostaa oma mielipide pelkästään iltalehtien otsikoista. Eipä tarvitse vaivata omaa päätä kun valmiiksi pureksittuja ajattelumallejakin kerran on tarjolla...

Sen vuoksi on olemassa Super Power. Me otamme hauskan vakavasti. Lukekaa eteenpäin, niin ymmärrätte mitä tarkoitamme.

Tommi Penttilä

SUPER POWER

JULKAISIJA
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS
Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Tommi Penttilä,
Niko Airaksinen,

AVUSTAJAT
Tobias Bjärneby,
John Carling,
TinTin,
Martin Johansson,
Mats Lundgren,
Lovisa Lundström,
Martin Rundkvist,
Johan Sterner,
Patrick Söderlund,
Robert Weichbrodt

EGO
Tohtori WIILI,

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU
puh. 931 — 273 8300

ILMOITUSMYYNTI
Pirkko Raivio
puh. 931 — 273 8777
fax. 931 — 273 8287

PAINOPAIKKA
Algraphics Oy /
Tampereen Arpatehdas,
Tampere, Finland
1996
ISSN 1237 — 1319



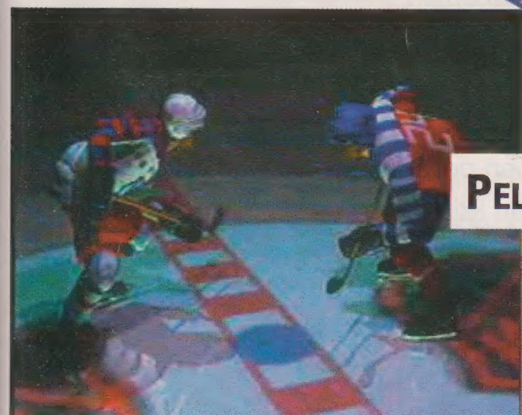






BEAT'EM UP-SPESIAALI 12

KOLIKKOPELIT 11



PELIARVOSTELUT 31



SUPER POWER 3 / 96

hype



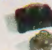
NINTENDO 64 tulee syksyllä

Ultra 64 on kuollut. Nintendon tuleva 64-bittinen on nimeltään Nintendo 64, ja se julkaistaan viimeisten tietojen mukaan USA:ssa 30. syyskuuta ja Euroopassa pari kuukautta myöhemmin. Nintendon Peter Mainin mukaan syynä on se, että tarkoitus on myydä ensimmäisen vuoden aikana pelkästään Japanissa kolme miljoonaa konetta, eikä Nintendo 64:n koko maailman laajuinen yhtaikainen julkaisu siksi ole mahdollinen. Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, niin ennen vuoden loppua uusi kone saa noin kymmenen peliä, joista ainakin kolme (luultavasti Super Mario □ 64, Kirby Bowl ja Pilotwings 2) tulee myyntiin samaan aikaan konsolin kanssa. USA:n hinnaksi povataan edelleen 250 dollaria.

ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL FLY!



Is it worth the wait?

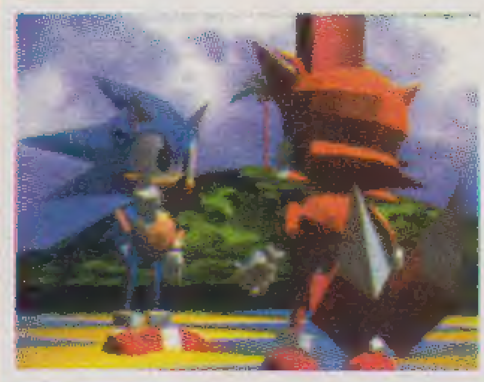


Only if you want the best!

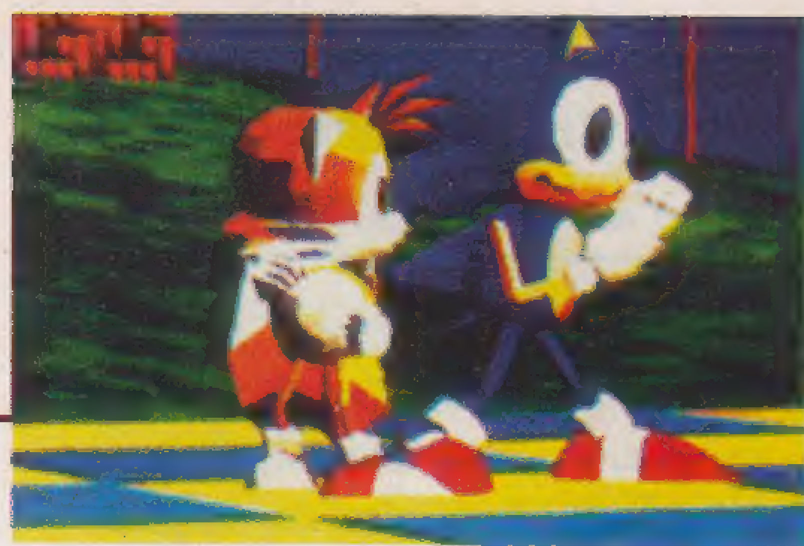
NINTENDO64 Nintendo

Sonics come-back

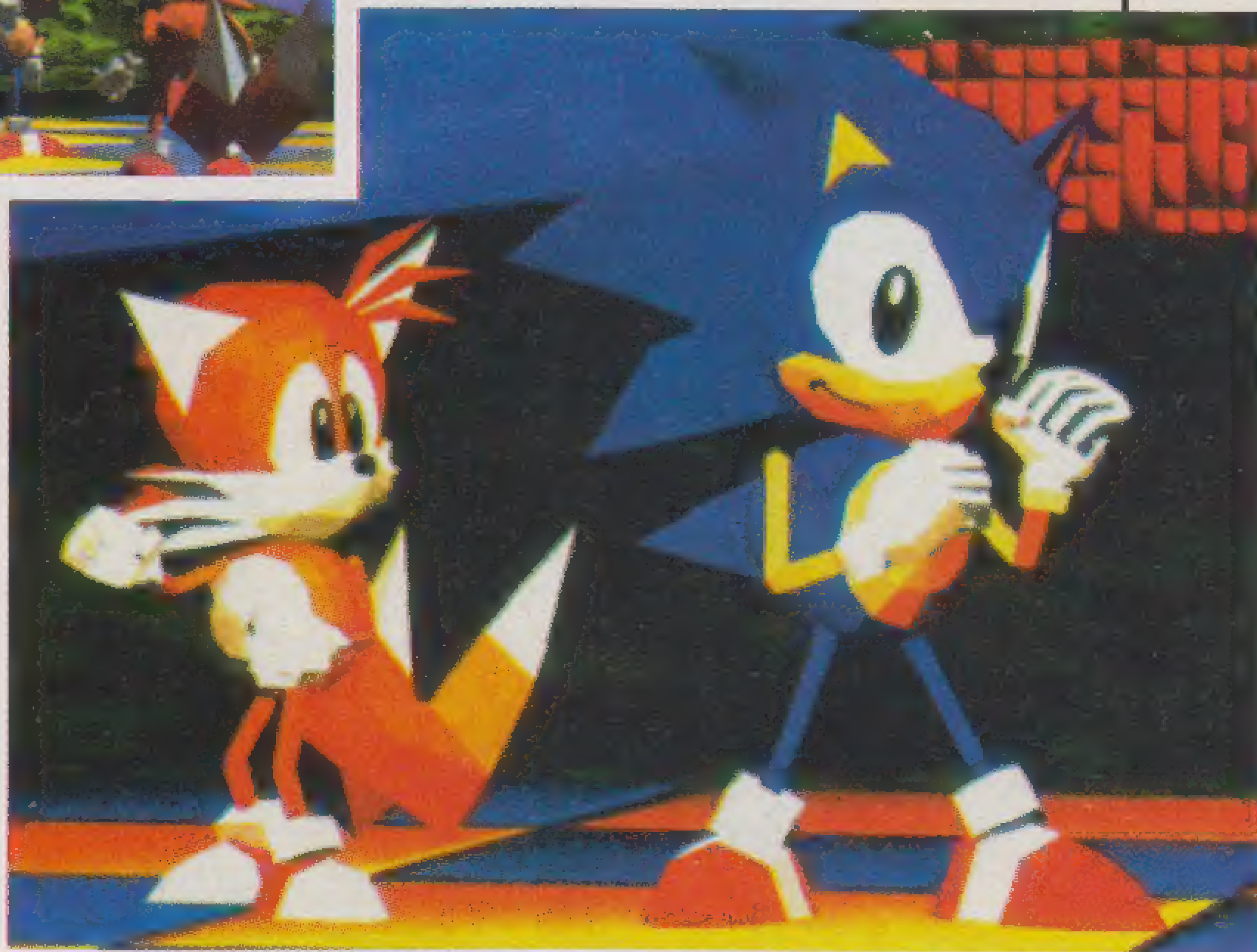




Klassiset Sonic-pelit Mega Drivelle tehnyt ryhmä on uuden kolmiulotteisen tasoloikan kimpussa. Pääosaan on kiinnitetty jälleen sininen siili.







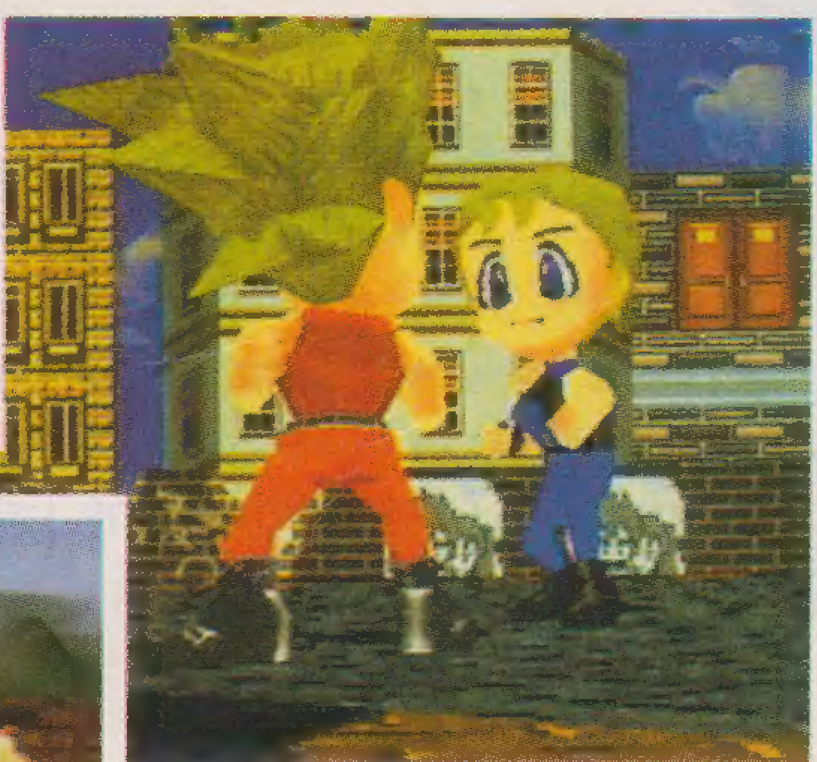
Sega on vihdoinkin varmistanut, että maailman tunnetuin siili, Sonic the Hedgehog, tekee paluun videopelimaailmaan peräti kahdella eri pelillä ennen vuoden loppua. Ensimmäiseksi ilmestyy AM2:n kolikkopeli Virtua Sonic (työnimi). Yllättäen kyseessä on Virtua Fighterin tyylinen beat 'em up, jossa Sonic tappelee Tailsia, Knucklesia ja muita ystäviään ja vihollisiaan vastaan.

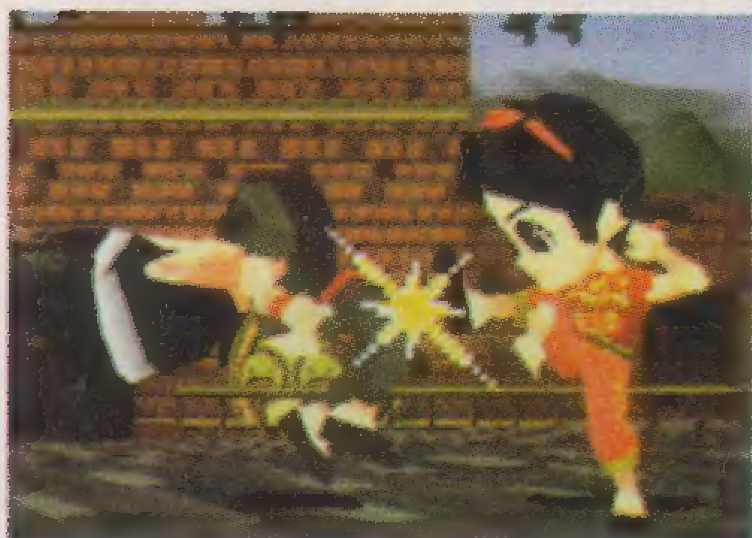
Työnimellä Team Sonic kulkeva projekti saattaa hyvinkin tulla olemaan upein ja hauskin kaikista Saturnin peleistä. Vielä vierähtää kuitenkin pari kuukautta ennen kuin pelistä julkaistaan ensimmäisiä kuviakaan, ja valmis peli ilmestyy kauppoihin aikaisintaan syksyllä.

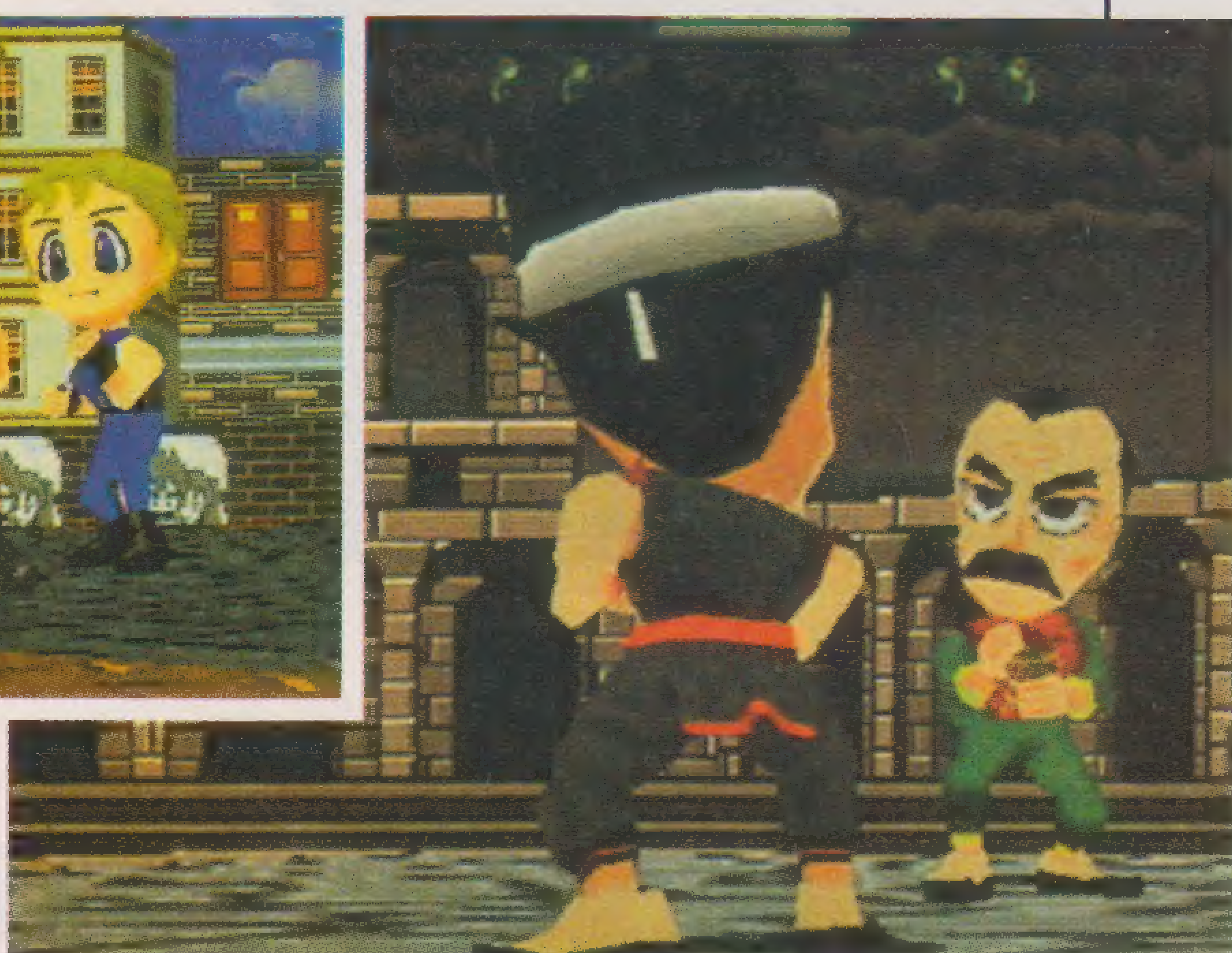
Virtua Fighter Kids











AM2 on viehtynyt polygonitappelupeleihin. Vain muutama kuukausi ennen Virtua Fighter kolmosen julkaisua heiltä ilmestyy kakkososan omaperäinen muunnelma nimeltä Virtua Fighter Kids. Pelin hahmot ovat muuten samat kuin kakkosessa, mutta kaikilla on valtavat päänupit ja pienet ruumiit, mikä symbolisoi ilmeisesti nuoruutta. Kuulostaa hupaisalta, mutta luultavasti täällä lännessä pelistä ei tulla näkemään kuin kuvia.

Last Bronx











Sega ei tyydy pelkästään peleihin Fighting Vipers, Virtua Fighter Kids, Virtua Fighter 3 ja Virtua Sonic, sillä tekeillä on jälleen uusi polygonipohjainen beat 'em up. Uutuuden nimi on Last Bronx, ja toistaiseksi siitä on valmiina vasta kaksi hahmoa ja yksi tausta. Näyttää lupaavalta.

Edellämainittujen uutuuksien lisäksi Sega julkaisee tänä vuonna myös Game Gear -version Virtua Fighterista, jonka nimeksi tulee Virtua Fighter Mini. Kesällä pitäisi ilmestymän myös paljon kaivattu Virtua Fighter 3, josta löytyy aivan uutta kolikkopeliteknologiaa. Lisää näistä ensi numerossa.

Adidas sponsoroimaan Power Socceria

Psygnosiksen Power Sports Soccer on muuttanut nimeä saatuaan sponsoroijakseen Adidaksen. Uusi nimi on Adidas Power Soccer, ja peli julkaistaan näillä näkymin kesällä samaan aikaan kun Englannissa järjestetään jalkapallon EM-kisat.

Sega Rally lyö ennätyksiä

Segan loistava rallipeli on riistänyt tittelin nopeimmin myyneenä CD-pelinä PlayStationin FIFA '96:lta, joka puolestaan sai tittelin Destruction Derbyn jouluna tekemän ennätyksen jälkeen. Tammikuun viimeisellä viikolla, kun Sega Rally julkaistiin, Saturn lähestyi PlayStationia myytyjen konsolien määrässä.

Lisää koripalloa Acclaimilta

NBA Jam ja NBA Jam – Tournament Edition menestyivät hienosti, joten ei mikään ihme että Acclaim jatkaa hyväksi havaittua reseptiä. College Slam on muuten edeltäjiensä kaltainen, mutta sen pelaajat ovat amerikkalaisesta college-liigasta eivätkä NBA:sta, ja mukaan on otettu myös mahdollisuus tehdä omia joukkueita sekä pelaajia. Peli julkaistaan Amerikassa keväällä kaikille koneille. Työnimellä Space Jam kulkevan pelin huhutaan sisältävän pelaajia Michael Jordanista Repe Sorsaan. Odotamme mielenkiinnolla.

SA-1 -piiri valmis

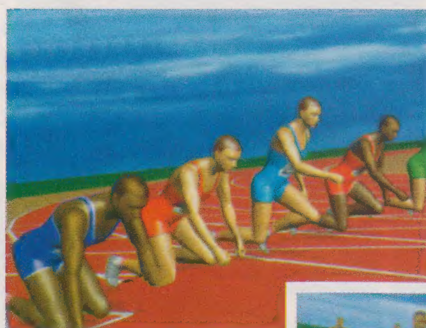
Pari vuotta sitten kohuttiin kovasti SA-1 -piiristä, jonka pitäisi toimia SNES-kaseteissa kuten FX-piirienkin. Kukaan ei ole kuitenkaan käyttänyt uutta tekniikkaa ennen kuin nyt, kun THQ on ympännyt piirin tulevaan PGA Golf tour '96 -golfpeliinsä. Paraneeko laji, sen näemme keväämmällä.

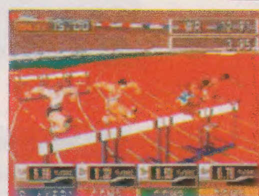


Wipe out



Mainitsimme jo tammikuussa, että Psygnosis kääntää Wipeoutin Saturnille. Olemme saaneet paljon kirjeitä epäilevältä lukijoilta, jotka väittävät koko jutun olevan silkkaa huijausta, mutta nyt olemme saaneet virallisen vahvistuksen siitä, että brittien sopimus Sonyn kanssa on päättynyt, ja että he tulevat tekemään pelejä tulevaisuudessa myöskin Segalle. Ensimmäisenä uunista pulpahtaa huhtikuussa Wipeout, ja myöhemmin kesällä ilmestyvät Destruction Derby, Lemmings 3D ja Discworld.







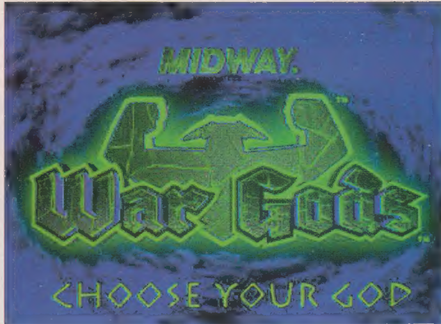


Kesällä Atlantassa järjestetään olympialaiset, ja sehän tietää urheilupelien tulvaa. Ensimmäisenä tiskille ehtii THQ:n 1996 Olympic Sports SNES:lle ja Game Boylle. Se julkaistaan jo toukokuussa, ja siitä löytyy kaikkea seiväshypystä perhosuintiin. Pari kuukautta myöhemmin ilmestyy US Goldilta Atlanta Olympics '96 (työnimi) PlayStationille ja Saturnille. Jälleen juostaan hypitään ja uidaan, tosin huomattavasti komeammissa maisemissa. US Goldilla on myös olympialaisiin suunnattu jalkapallopeli tekeillä. 32-bittisille ilmestyvä Olympic Soccer '96 julkaistaan kesän alkupuolella.

Eikä siinä kaikki. Konamikin on luvannut uuden urheilupelin PlayStationille ja Saturnille ennen syksyä. Ensimmäisten kuvien perusteella kyseessä saattaisi olla kauan odotettu Track & Field III.







War Gods

Mortal Kombat nelosta odotellessa ja harjoitellakseen kolmiulotteisen beat 'em upin tekoa Midway/Williams julkaisee lähiaikoina kolikkopelin War God. Lyhyesti sanottuna kyseessä on Virtua Fighterin ja Mortal Kombatin sekoitus, josta löytyy kolmiulotteisia lopetuksia, digitoituja hahmoja (Mortal Kombat kolmosen näyttelijöiden hahmot) ja brutaalia väkivaltaa.









Square hylkää Nintendon

Kymmenen vuoden tiiviin yhteisyön jälkeen Nintendon ja Squaren tiet ovat eronneet. Ensimmäiseksi tämä näkyy siinä, että Final Fantasy VII julkaistaan PlayStationille eikä Nintendo 64:lle. Squaren USA:n konttorin mukaan japanin-Square on lähettänyt Nintendo 64 -kehityslaitteistot takaisin Nintendolle ja sanonut samalla hyvästit. Square aikoo tehdä kesken olevat SNES-projektinsa valmiiksi, mutta sen jälkeen yhteistyö on lopussa.

Acclaim tulee Pohjoismaihin

Scanbox on saanut päätökseen Acclaimin kanssa käymänsä neuvottelut Acclaimin tietokone -ja konsolipelien jakelusta Pohjoismaissa. Acclaim on yksi maailman suurimmista pelitaloista, ja sen tunnetuimpia pelejä ovat sellaiset sarjat kuten Mortal Kombat, NBA Jam, Batman, Simpsons sekä lukuisat urheilu- ja elokuvapelit. Pelit halventuvat ja saapuvat Pohjoismaihin entistä nopeammin. Ensimmäiset uuden sopimuksen alla toimitetut pelit julkaistaan jo maaliskuussa.



Käytetyt pelit ovat laillisia

Helmikuun lopulla Malmölainen tuomioistuin vapautti tekijänoikeusrikkomussyytteistä sikäläisen 24-vuotiaan pelikauppiaan, joka oli myynyt käytettyjä TV-pelejä. Käytettyjen pelien myynti ei siis ole rikos, kuten oikeuden päätös sanoo.

Saturn-linkkikaapeli

Kuten PlayStationin omistajat, pian myös Saturnin omistajat voivat kytkeä kaksi Saturnia linkkikaapelilla yhteen. Kaapeli on jo julkaistu Japanissa, mutta Sega Europe on päättänyt odottaa, kunnes myynnissä on ainakin kolme kaapelia hyödyntävää peliä.

Atari tekee pelejä PlayStationille

Amerikkalainen Atari on vahvistanut, että he aikovat kääntää osan Jaguar-peleistään PlayStationille tämän vuoden aikana. Mitä pelejä käännetään, sitä ei ole vielä paljastettu, mutta huhujen mukaan niihin kuuluu klassinen Tempest 2000 ja uusi Defender 2000.

Bug 2

Clockwork Knightin jatko-osa on julkaistu ja Panzer Dragoonin jatko-osakin on tulossa. Segan USA:n osasto on paljastanut, että myös Bugille ollaan tekemässä jatkoa. Se perustuu alkuperäiseen peliin, mutta ongelmapalat ovat entistä tiukempia ja grafiikka komeampaa.

Kolmiulotteinen Bubsy

Kaikki varmaankin muistavat tämän kohutun katin ja hänen vielä kohutumman pelinsä. Lopputulos ei kuitenkaan ollut vaisua Mario- ja Sonic-kopiota kummempi esitys. Siitä huolimatta Accolade yrittää uudelleen ja tuo tasoloikkasankarinsa uuden sukupolven konsoleille. Peli on tiemmä täysin kolmiulotteinen ja nimeltään Bubsy 3D.

Sega-kanava Skandinaviaan

Segan oma TV-kanava Sega Channel, joka on löytynyt pitkään sekä Amerikan että Japanin kaapelikanavilta, on tulossa Eurooppaan. Englantilainen Flextech ja TCI suunnittelevat Sega Chanelin tuomista Englantiin, Hollantiin ja Skandinaviaan syksyllä. Hyvällä tuurilla näilläkin leveysasteilla pääsee pian kokeilemaan pelien demoversioita ja pelaamaan muita kanavalle kytkeytyneitä vastaan.

Takara ja Taito hylkäävät Virtual Boyn

Virtual Boyn huonon myyntimenestyksen takia kaksi tunnettua pelitaloa lopettaa koneen tukemisen. Takara saattaa julkaista sille pari pitkään tekeillä ollutta peliään, mutta uusia projekteja ei ole suunnitteilla. Taito puolestaan lopettaa kaikki VB-projektinsa kertalaakista.

Sega Rallyn PAL-versio on paras

Saturnin uran alussa Eurooppalaiset peliversiot olivat usein hieman NTSC-versioita huonompia. Kuten olemme jo aiemminkin kertoneet, tuotantotapoja on muutettu niin, että kaikki mantereet saavat yhtä hyvät versiot. Kuitenkin "meidän" versiomme Sega Rallysta on parempi kuin amerikkalaisten. Erot eivät ole suuren suuria, mutta tarkkaan katsomalla voi huomata PAL-versiossa paranneltuja yksityiskohtia. Sen lisäksi eurooppalaisessa pelissä on kuusi Ghost Modea siinä missä amerikkalaisilla niitä on vain yksi.

Uusi Namco–Sony -sopimus

Namco on allekirjoittanut sopimuksen joka takaa ainakin 14 uutta peliä PlayStationille. Niihin kuuluvat Ridge Racer Revolution, Tekken 2, Galaxian 3, kolme Namco Museum Pieces -levyä ja luultavasti konversiot myös sellaisista uutuuksista kuin Rave Racer ja Soul Edge.

CD/kasetti -pelejä Saturnille

Ennen Saturnin julkistamista puhuttiin paljon mahdollisuudesta tehdä sekä CD- että kasettipohjaisia pelejä. Kasettiporttia ei ole kuitenkaan kukaan käyttänyt, ennen kuin nyt. SNK:n NeoGeo -pelissä King of Fighters kaikki hahmot ovat kasetilla ja muu informaatio CD:llä. Kyseisen konstin avulla kasettia voidaan käyttää lisä-RAM -muistina, mikä nostaa Saturnin kapasiteetin 16:sta 32:een megabittiin. Pelin väitetään olevan vain marginaalisesti muita Saturn-pelejä kalliimpi.





Saturn halpenee

Ruotsin PlayMix laski Saturnin ja sen pelien hintoja helmikuun loppupuolella. Saturn maksaa nyt demolevyn (joka sisältää Sega Rallya sekä muita Segan parhaita pelejä) kanssa 3000 kruunua. Pelienkin hinnat laskivat PlayStationin pelien tasolle.

Juorut...

Vaikka Nintendo of American Peter Main väittikin viimeisimmässä lehdistötiedotteessaan että Nintendo 64:n viivästykset Euroopassa ja Amerikassa eivät vaikuta japaninjulkaisuun 21. huhtikuuta, niin vaikuttaa siltä julkistus viivästyy vielä kolme kuukautta. Nintendo ilmeisesti päästää myyntiin huhtikuussa vain 200 000 konetta ja satsaa superjulkistukseen, joka olisi 21. heinäkuuta, jolloin valmiita pelejä olisi kuusi kappaletta ja koneita valmiina miljoona...

Nintendolla on huhujen mukaan kolme huippusalaista SNES-projektia työn alla. Julkistamattomat pelit ovat ilmeisesti samaa luokkaa kuin Diddy Kong's Quest ja Yoshi's Island, eikä niistä ole kerrottu muuta kuin että ne julkaistaan ennen vuoden loppua...

Hudson on juuri julkaissut neljännen Bomberman-pelin SNES:lle, ja huhutaan että siitä tehtäisiin versiot PlayStationille, Saturnille ja jopa nelinpelattavalle Nintendo 64:lle. Saamme toivottavasti lisätietoja Japanista ensi numeroon mennessä...

Segan jatkuva into suunnitella uusia autopelejä on kaikkien tiedossa, mutta nyt heillä on tekeillä jotain harvinaisempaa, nimittäin jatko-osa vanhalle pelille. AM2 on nimennyt Daytonan omaksi suosikkipelikseen, ja siksi he ovatkin aloittaneet Daytona kakkosen suunnittelun uudelle kolikkopelikoneelleen, Model 3:lle. Lopputulosta joutunemme kuitenkin odottelemaan ensi vuoden puolelle...

Sega of Japanilla on kuulemma työn alla myös uusi Saturn-RPG, jonka työnimi on Phantasy Earth. Kyseessä on odotettu jatko-osa Phantasy Star IV:lle...

Konamin väitetään työskentelevän kuumeisesti Contra-sarjan seikkailun parissa. Castlevania – the Bloodletting ilmestyy ilmeisesti vain PlayStationille, ja sen julkaisupäivä sijoittuu Japanissa kesäkuulle. Tulossa kuulemma kaksi muutakin peliä ja kolmiulotteinen beat 'em up loppuvuoden puolella...



Manx TT

Super Monaco GP, Rad Mobile ja Sega Rally -autopelien jälkeen Segan AM3-tuotekehitysosasto päätti kokeilla taitojaan moottoripyöräpelissä. Peli esiteltiin Japanissa pidetyillä JAMMA-messuilla viime syksynä ja julkaistiin kotimaassaan paria viikkoa myöhemmin.

LUONNE	**Kilpa-ajo**
JULKAISIJA	**Sega**
PELAAJIA	**1 – 8**





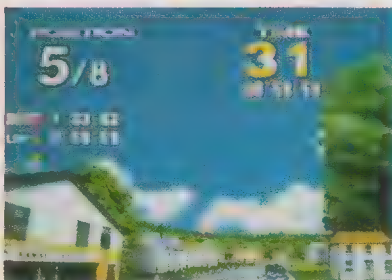
Saadakseen Manx TT -pelistään mahdollisimman todenmukaisen, Segan AM3 sijoitti sen kokonaisuudessaan Isle of Manin kuuluisaan moottoripyöräkilpailuun. Todellisen radan tapaan pelikin alkaa metsämaisemista jatkuakseen sitten ylös vuorenrinnettä ja lopuksi alas kaupungissa sijaitsevalle maalialueelle.
Vaihtelua aikaansaadakseen AM3 on suunnitellut omia kenttiään rannikolle. Moottoripyöriäkin on valittavana neljä erilaista. Segan aiempien kaahauspelien tapaan tälläkin kertaa voi kilpailla tietokoneen ohjaamia vastustajia vastaan ja yrittää päästä high score -listalle, tai sitten voi pelata enintään seitsemää elävää vastustajaa vastaan.

Manx TT on Segan ensimmäinen suurempi satsaus moottoripyöräpeleihin sitten 80-luvun puolivälissä ilmestyneen Super Hang On -pelin. AM3 on työskennellyt ahkerasti viimeiset puoli vuotta, ja lopputuloksena on uusi, hyvin suunniteltu kolikkopelikone, joka liikuttelee selässään istuvaa pelaajaa kiihdytysten ja jarrutusten mukaan. Laitetta ohjataan siirtämällä omaa ruumiinpainoa puolelta toiselle. Uudesta tekniikasta huolimatta Sega väittää, ettei peli tule maksamaan heidän aiempia autopelejään enempää.

Vaikka Manx TT tullaankin kääntämään Saturnille lähitulevaisuudessa, niin AM3 suunnitteli pelin vain kolikkokoneeksi. Syynä siihen on ohjaukseen käytetty moottoripyörän runko. Suomen kolikkopelihalleihin Manx TT ilmestyy kesän aikana.







UUDET

Ultimate Mortal Kombat 3

Julkaisija — **WILLIAMS**
Luonne — **BEAT 'EM UP**

Kolmiulotteista Mortal Kombat nelosta odotellessamme Williams julkaisee päivityksen suositusta tappelupelistään. Uutuuslistalta löytyy uusia hahmoja, lisää lopetuksia ja turnausmahdollisuus jopa 16:ta pelaajalle.

Indy 500

Julkaisija — **SEGA**
Luonne — **KILPA-AJO**

Dayton USA:n ja Sega Rallyn menestyksen jälkeen Sega on julkaissut ensimmäisen formulapelinsä sitten Virtua Racingin. Uutuus ei ole edeltäjiensä veroinen, mutta koeajo on silti paikallaan.

Marvel Super Heroes

Julkaisija — **CAPCOM**
Luonne — **BEAT 'EM UP**

Capcom ei tunnu millään luopuvan Street Fighter II -konseptista. Marvel Super Heroes -pelissä pääsee tappelemaan Hulkilla, Hämärillä ja muilla Marvelin kuuluisilla supersankareilla.

Ready...



GHT!

Nykyisin maailman suosituin TV-pelilaji alkoi vaatimattomasti SNES:n Street Fighter II:sta. Enää ei ole montakaan pelivalmistajaa, jolta ei löytyisi omaa beat 'em up -sarjaa elämää suurempine persoonineen ja omalaatuisine erikoishyökkäyksineen. Kuluttajat eivät tunnu saavan lajista tarpeekseen, mutta kevään ja kesän aikana julkaistavien uusien tappelupelien myötä taistelusta tulee kovempaa kuin milloinkaan aikaisemmin.

Capcom lähti leikkiin mukaan vuonna 1987 ilmestyneellä kolikkopelillä nimeltä Street Fighter. Niihin aikoihin sivuttaisvierittävät beat 'em upit kuten Final Fight ja Double Dragon olivat erittäin suosittuja, ja koska Street Fighter ei ollut mitenkään erityisen hyvin tehty, niin se painui nopeasti historian hämäriin. Capcomilla ei pienen vastoinkäymisen kuitenkaan annettu masentaa, vaan uutta peliä suunniteltiin kaikessa hiljaisuudessa. Neljä vuotta myöhemmin Capcomin kaikkien aikojen eniten myyvä peli näki päivänvalon ja aloitti tappelupelien voittokulun. Loppu onkin historiaa, niin kuin Grimbergillä sanotaan.

PlayStationin ja Saturnin myötä laji muuttui kolmiulotteiseksi ja polygonipohjaiseksi – ensimmäisenä konsolimaailmaan ehätti Segan Virtua Fighter. Nykyään kaksi- ja kolmiulotteisia pelejä valmistetaan suunnilleen yhtä paljon. Seuraavilla sivuilla tarkastelemme lähemmin kuutta eniten odotettua uutuutta.

mutta todennäköisesti Nintendo 64 -versio tulee olemaan lähes samanlainen.



Aina kun suosittu beat 'em up -peli saa jatko-osan, niin alkuperäisestä pelistä selviää monta suosittua hahmoa uuteenkin koitokseen. Killer Instinctin yhdestätoista taistelijasta jatko-osaan on selvinnyt seitsemän. Loput neljä on korvattu uusilla veripäillä, joista kolme on ihmisiä ja yksi monsteri.

Kim Wu on nuori samuraityttö, Tusk on R.E. Howardin tyylinen barbaari ja Maya väkivaltainen amatsoni. Hirviö on nimeltään Gargus, ja hän on ottanut kaksipäisen Eyedolin roolin pelin pääpomona.

voon. Soita siinä sitten 911...

Killer Instinct 2 tulee paikallisiin pelihalleihin lähiaikoina. Nintendo 64 -versio julkaistaan syksyllä.

PELIKONE	**Nintendo 64**
JULKAISIJA	**Nintendo**
VALMISTAJA	**Rare**

Vaikka olikin ehtinyt tehdä aiemminkin hyviä pelejä (RC Pro Am ja Battletoads), niin kuitenkin vasta vuoden 1994 loppupuolella brittiläinen Rare iski kultasuoneen SNES-pelillä Donkey Kong Country ja kolikkopelillä Killer Instinct. Sen jälkeen yhtiö on siirtynyt Nintendon omistukseen, kääntänyt Killer Instinctin SNES:lle ja muuttunut yhdeksi maailman arvostetuimmista pelitaloista. Tällä hetkellä Rarella valmistellaan uusia Nintendo 64 -pelejä, ja niistä kohutuin on ehdottomasti Killer Instinct 2. Kolikkoversio julkaistaan näinä päivinä, mutta Nintendo 64 -versiota joudumme odottelemaan syksyyn, jolloin 64-bittinen julkaistaan USA:ssa ja Euroopassa. Tämä ennakkosilmäys siis käsittelee vain kolikkopeliä,

Capcomin ohella Rare on yksi harvoja pelitaloja, joka vielä satsaa kaksiulotteisiin beat 'em upeihin. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että KI2:sta puuttuisi syvyyttä. Koska sekä hahmot että taustat ovat ykkösosan tapaan renderoituja, niin peli tuntuu vieläkin kolmiulotteisemmalta kuin esimerkiksi Tekken tai Virtua Fighter, joissa vain taistelijat ovat polygoneista rakennettuja, eivätkä voi kuitenkaan liikkua kuin eteen ja taakse.

Aiemmin huhuttiin siitä, että Rare jättäisi lopetukset pois Killer Instinct kakkosesta. Se ei kuitenkaan pidä paikkaansa, sillä kaikkea löytyy yksinkertaisista iskuista aina huomattavasti monimutkaisempiin animoituihin jaksoihin, jossa häviäjä kokee mitä karmeampia kohtaloita. Hyvä esimerkki on Sabrewulfin kummituslinnasta, jossa varomaton pelaaja saattaa tipahtaa pohjattomaan kai-





Kukaan ei uskonut, että DONKEY KONG COUNTRYsta pystyttäisiin enää parantamaan. DIDDY KONG'S QUESTilla Rare teki mahdottomasta mahdollista. Nyt on vuorossa KILLER INSTINCT.

Killer Instinct 2

Tekken 2

Namcon Tekken on lähes valmis julkaistavaksi maailmanlaajuisesti. Grafiikka on päivitetty, taistelutekniikat ovat kehittyneempiä ja sankarikatraskin on kasvanut kahdella.



PELIKONE	**PlayStation**
JULKAISIJA	**Namco**
VALMISTAJA	**Namco**

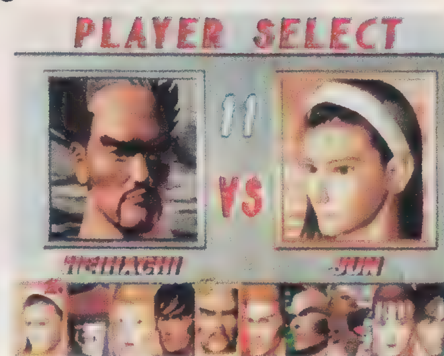


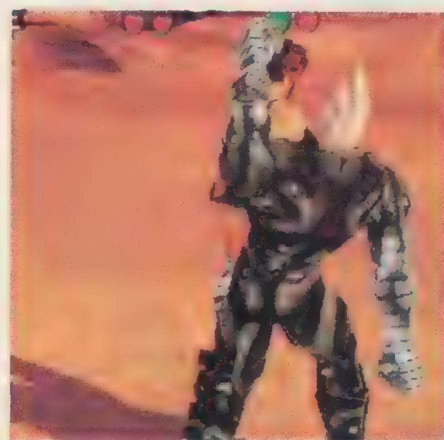
Tuskin oli Tekken ehtinyt kauppoihin kun kakkososaa jo tehtiin täyttä häkää. Tekken 2 ilmestyi japanilaisiin kolikkopelihalleihin viime vuoden lopussa, ja PlayStation-versio on pian valmis. Perusteet ovat samat kuin alkuperäisessäkin, mutta Namcolla on tehty kaikki mahdollinen vieläkin paremman grafiikan, musiikin, pelituntuman ja haasteen eteen.

Tekken-pelien ulkonaiset erot eivät ole niin suuret kuin Virtua Fighter -pelien välillä, mikä johtuu siitä että ensimmäinenkin Tekken oli niin komea. Hahmojen mittasuhteita on viilailtu entistä todenmukaisemmiksi ja taustat pyörivät entistä pehmeämmin.

Uuden Tekkenin kiinnostavin puoli ovatkin sen uudet hahmot. Lei on kiinalainen poliisi, jonka mystiset hyökkäykset hämäävät vastustajan. Jun on eläinten ystävä ja aasialaisten kamppailutaitojen mestari.

Voimme myös paljastaa, että Galpus on syrjäyttänyt Galagan Tekkenin latauspelinä.





Tekken 2 julkaistaan Japanissa 29. maaliskuuta. Eurooppaan peli saapunee kesällä.







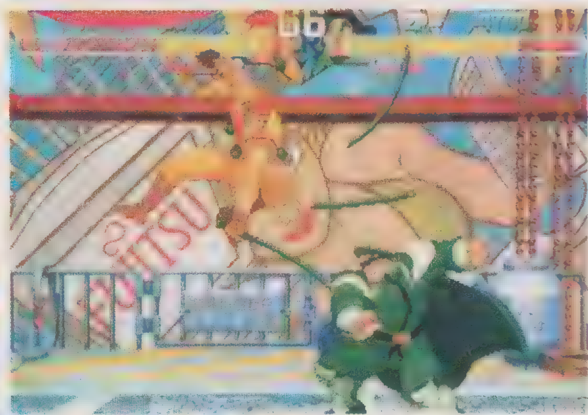
STREET FIGHTER ALPHAn menestyksen jälkeen jatko-osa oli odotettavissa. STREET FIGHTER ALPHA 2 on nyt ilmestynyt, mutta on vaikea sanoa pitäisikö itkeä vai nauraa.

PELIKONE	**PlayStation/Saturn**
JULKAISIJA	**Capcom**
VALMISTAJA	**Capcom**



On vaikea olla vaikuttumatta Capcomin tiukasta työtahdista, vaikka olisikin jo kurkkuaan myöten täynnä heidän jatko-osien jatko-osien jatko-osiaan. Juuri kun Street Firghter Alpha on ehtinyt PlayStationille ja Saturnille, niin heiltä on tulossa jo sille jatko-osa. Kakkonen perustuu kaikkien yllätykseksi samalle konseptille, jolle heidän kaikki beat 'em upinsa ovat perustuneet viimeisen viiden vuoden ajan. Osa hahmoista vain on vaihtunut ja peliin on ympätty uusia superspesiaaleja ja taustakuvia.





Kolikkopelin demoversiosta löytyy vanhojen tuttujen Zangiefin ja Dhalsimin lisäksi sellaisia uusia nimiä kuin Rolento, Gen ja Sakura. Ennen pelin valmistumista siihen lisätään ilmeisesti pari muutakin enemmän tai vähemmän tunnettua naamaa. Näyttää siltä, että kaikki edellisen osan taistelijat pääsevät mukaan myös jatko-osaan.



Street Fighter II:n pari vuotta sitten ilmestyneisiin päivityksiin verrattuna Street Fighter Alpha 2 eroaa siinä, että sen taistelut sijoittuvat aivan eri paikkoihin kuin ykkösessä. Sen sijaan pistelaskussa tai energiamittarisysteemissä ei ole tapahtunut mitään muutoksia. Täytyy kuitenkin muistaa, että Capcomilla on vielä pari kuukautta aikaa hienosäätää peliä.



Street Fighter Alpha 2 ilmestyy japanilaisiin kolikkopelihalleihin maaliskuun lopulla. PlayStationille ja Saturnillekin suunnitellaan omia versioitaan, mutta mitään virallista ilmoitusta asiasta ei vielä ole annettu.

Street Fighter Alpha 2



Fighting Vipers



Virtua Fighter -pelien huiman menestystarinan jälkeen Sega luonnollisesti jatkaa kolmiulotteisten beat 'em upien rahakkaalla tiellä. Fighting Vipers löytyy jo kolikko pelinä, ja Saturn-versiokin on valmisteilla.

PELIKONE	**Saturn**
JULKAISIJA	**Sega**
VALMISTAJA	**AM2**

Sega esitteli 70% valmista Fighting Vipersia japanilaisilla JAMMA-messuilla puoli vuotta takaperin. Kolikkopelin valmistelussa vierähti vielä pari kuukautta, mutta nyt AM2 – Yu Suzuki peräsimessään – on jo täydessä työn touhussa Saturn-version parissa. Konsolipeli ilmestyy näillä näkymin syksyllä.

Yu on paljastanut, että FV on kolmiulotteinen beat 'em up, joka rakentuu samoille perusperiaatteille kuin Virtua Fighterit. Fighting Vipersin kolikkopeliversio käyttää nopeampaa prosessoria, mikä mahdollistaa useampien polygonien esittämisen ruudulla yhtaikaa. Kun muistaa, että Virtua Fighter 2 käytti vain 60% Saturnin koko väännöstä, niin Vipersin parannukset saattavat hyvinkin löytää tiensä konsoliversioonkin.

Pelillisesti VF2 ja Fighting Vipers eroavatkin sitten enemmän. Ohjaus ei ole samanlainen, hahmot ja taustat ovat uusia ja itse pelisysteemi on ennennäkemätön.

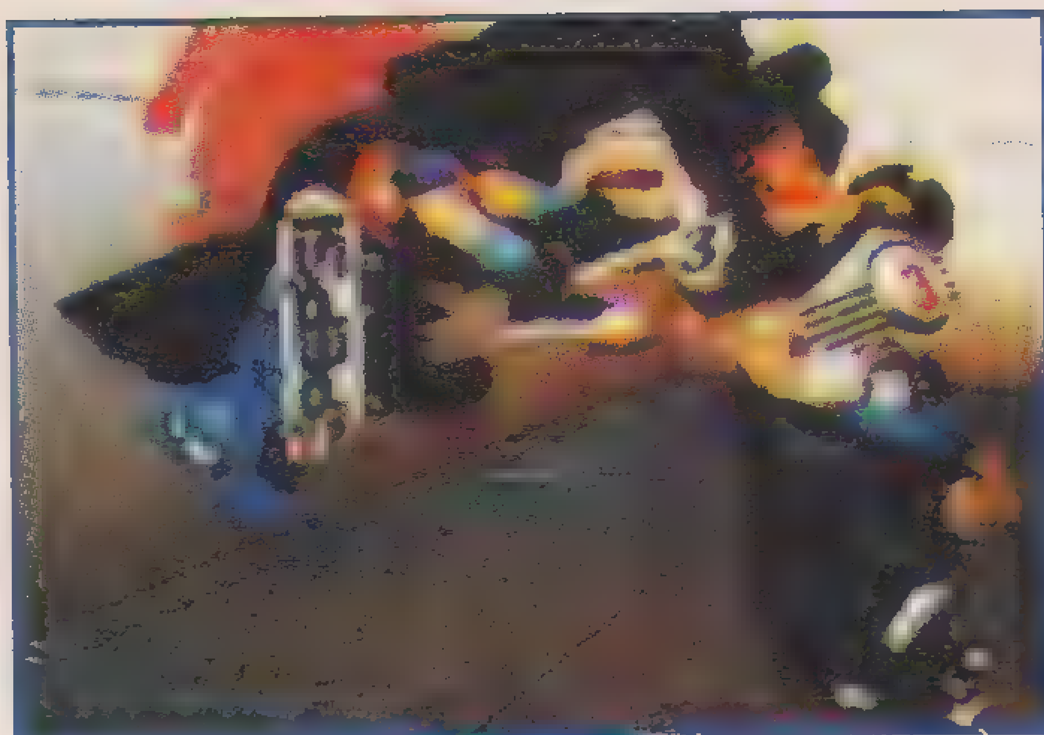
Pelissä ei ole kehää, josta voisi pudota, mutta sen sijaan kentät ovat täynnä erilaisia vaarallisia esineitä, joihin huolimaton pelaaja saattaa kaltata itsensä.

Juoksuhyökkäys on kopioitu suoraan Mortal Kombat kolmosesta, mutta toisin kuin monissa muissa peleissä, Fighting Vipersissa se on täysin käyttökelpoinen tekniikka. Jokaisella hahmolla on ainakin kuusi erilaista hyökkäystä, jotka alkavat syöksyllä eteenpäin jatkuakseen sitten erilaisilla potkuilla ja lyönneillä.

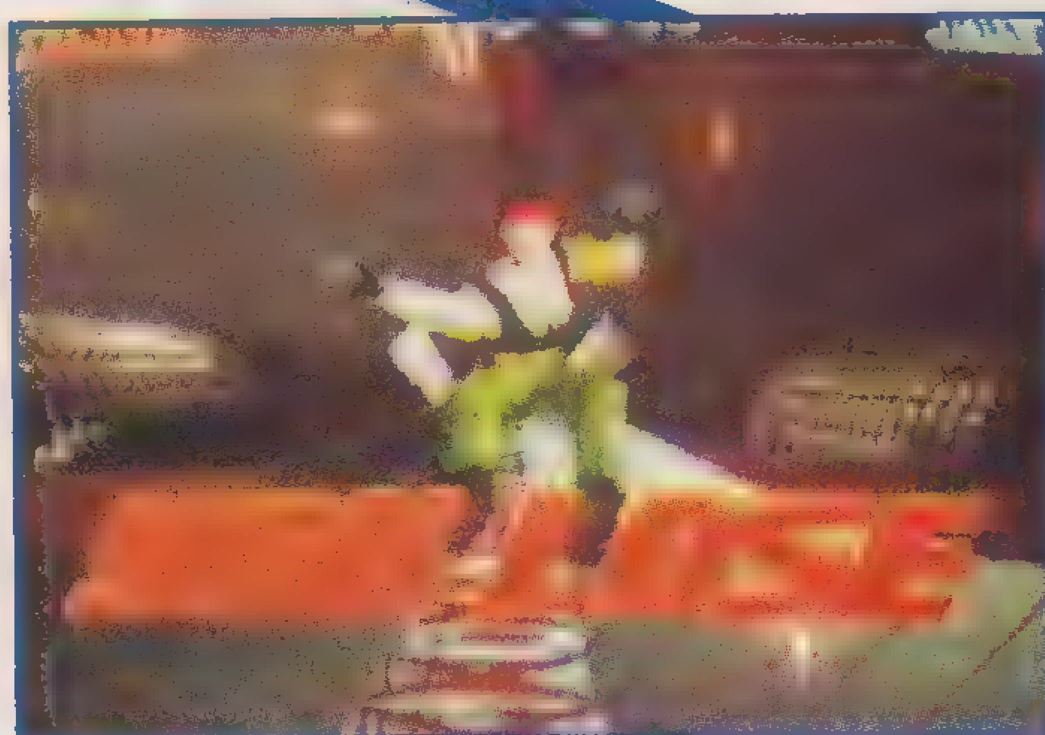
"Ilmataisteluista" ei beat 'em up -peleissä ole ollut puutetta. Virtua Fighterissa hyppyhyökkäykset ovat käytännössä hyödyttömiä, koska yhdeksässä tapauksessa kymmenestä hyppääjä saa monoa munuaisilleen ennen kuin ehtii tehdä mitään radikaalia.

Kaikilla taistelijoilla on myös jonkinlainen suoja, joka on jaettu ylä- ja alaosille. Jokainen perille tullut mawashigeri vähentää suojan määrää ja tekee hahmosta haavoittuvamman. Jokainen suojaamattomaan kohtaan tullut osuma vähentää energiaa kaksi kertaa enemmän kuin suojattuun kohtaan osunut isku.















Seuraavat kahdeksan kovaksikeitettyä taistelijaa esittelevät taitojaan Fighting Vipersissa.

Jane



Halusi merijalkaväkeen mutta epäonnistui. Jatkaa ottelemista silkasta tappelemisen ilosta ja tullakseen yhä vahvemmaksi.

Raxel



Rokkiorkesterin laulava kitaristi. Kantaa aina kitaraa mukanaan, ja tappelee saadakseen huomiota ja egohierontaa.

Picky



Hardcore-heebo, joka aloitti skeittailun tehdäkseen vaikutuksen tyttöihin. Käyttää lautaa tappeluissaankin.

Grace



Rullaluisteleva nuori nainen, jonka onneton romanssi kovetti. Hän ei luota enää kehenkään ja haluaa vain tapella.

Sanman



Hämärä tyyppi, joka mielellään käyttää samoja erikoistekniikoita kuin Virtua Fighterin Wolf.

Bahn



Gangsterijengin pahapäinen pomo. Haluaa kostaa isälleen, joka jätti hänet vuosia sitten.

Candy



Tummatukkainen kaunotar, joka aikoo Forrestereille töihin. Saattaa aluksi vaikuttaa aralta, mutta osoittautuu nopeasti vaaralliseksi tapaukseksi.

Tokio



Omituinen veijari, joka tuntuu vain kerjäävän ikävyyksiä ja sen vuoksi harrastaa taistelulajeja.

Fighting Vipers on toivottavasti matkalla suomalaisiin kolikkopelihalleihin. Saturn-versio ilmestynee syksyllä.



Ensin he konvertoivat NeoGeo-pelejä SNES:lle. Sitten he tekivät yhden PlayStationin ensimmäisistä tappelupeleistä. Nyt ilmestyvän jatko-osan tarkoitus on tehdä Takarasta Segan ja Namcon veroinen voima.



Battle Toshinden

PELIKONE	**Playstation**
JULKAISIJA	**Sony**
VALMISTAJA	**Takara**

Kun näki ensimmäistä kertaa Battle Arena Toshindenin, niin häikäistyi komeista grafiikoista helposti niin paljon että unohti ohjauksen puutteet. Kun grafiikkaan sitten alkoi tottua, peli ei enää tuntunutkaan niin erinomaiselta. Ainakaan verrattuna Tekkeniin ja Virtua Fighter kakkoseen. Takara väittää ottaneensa kritiikistä opikseen ja korjanneensa puutteet Battle Arena Toshinden kakkoseen.

Vaikka useimmat alkuperäisen parannuksia kaipaavat kohteet ovatkin muualla, niin Takara ei oli siltikään jättänyt grafiikkaa entiselleen. Battle Arena Toshinden 2 esittelee visuaalisia tehosteita, joita ei juuri muissa PlayStationin peleissä nähdä. Full Motion Video -introssa seikkailee muutama oikea näyttelijäkin. Introssa esitellään kaikki alkuperäisen pelin päivitetyt hahmot sekä pelattava pomo Gaia ja kaksi uutta hahmoa nimiltään Chaos ja Tracy.

Chaos tekee pelottavan vaikutuksen ja vaikuttaa hahmolta, jolta voi odottaa melkein mitä tahansa.

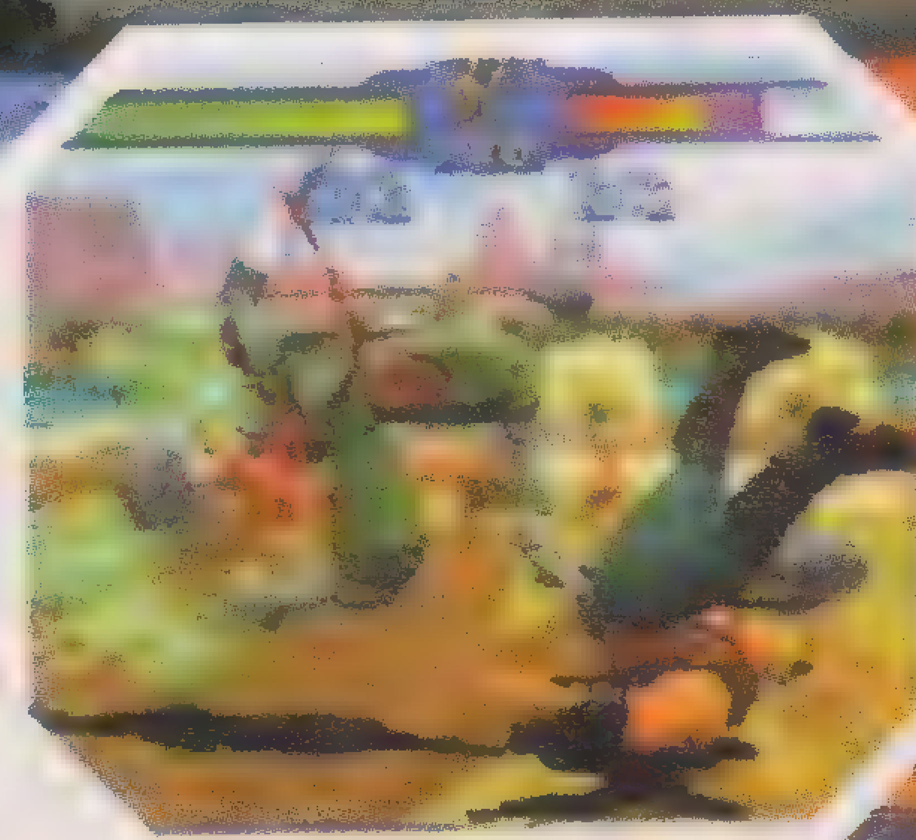
Sinitukkainen, amerikkalainen Tracy näyttää paljon mukavammalta, mutta hän taistelee Killer Instinctin Orchidin tapaan kahdella sähkösokkeja antavalla tonfalla.

Yksi alkuperäisen Toshindenin ongelmista oli se, että siinä monimutkaisia, kymmenen sekunnin pituisia tekniikkayhdistelmiä pystyi aloittamaan yhdellä ainoalla napinpainalluksella. Muissa beat 'em upeissa monimutkaisimmat kombinaatiot ovat yleensä myös vaikeimpia näppäiltäviä. Kakkososan japaninversiossa tilanne on entisellään, mutta PAL-versioon mennessä liika helppous on tarkoitus karsia pois. Täysin uusien loppupomojen luo päästäkseen joutuu siis tekemään tosissaan töitä.

Ylihelppo japaninversio Battle Arena Toshinden kakkosesta julkaistiin viime joulukuussa. Vaikeampi PAL-versio ilmestyy kesällä.







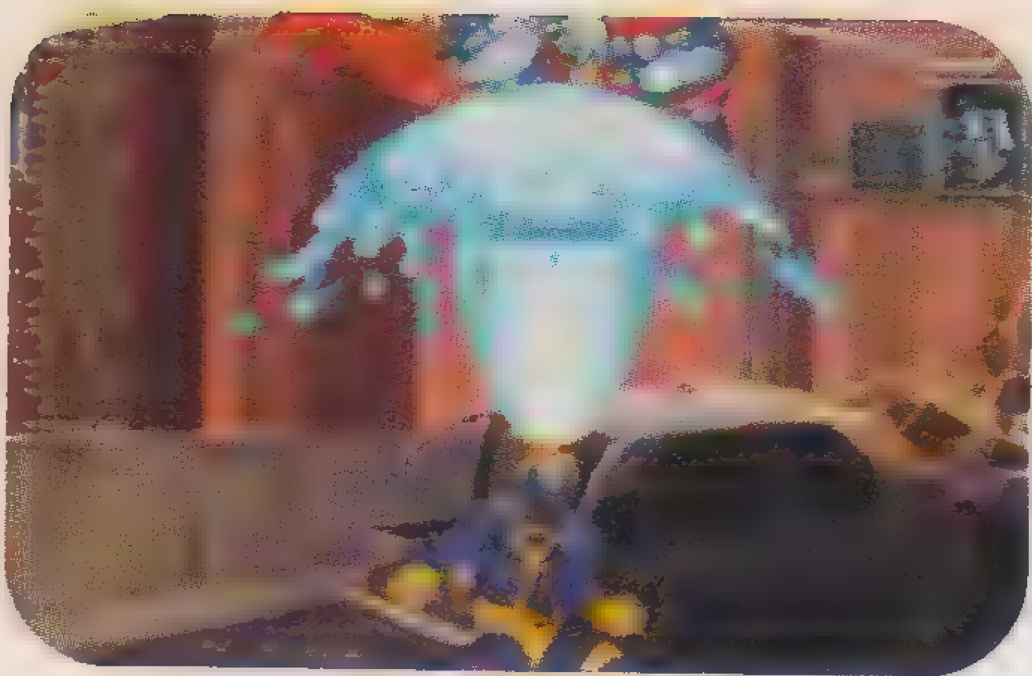


Arena 2



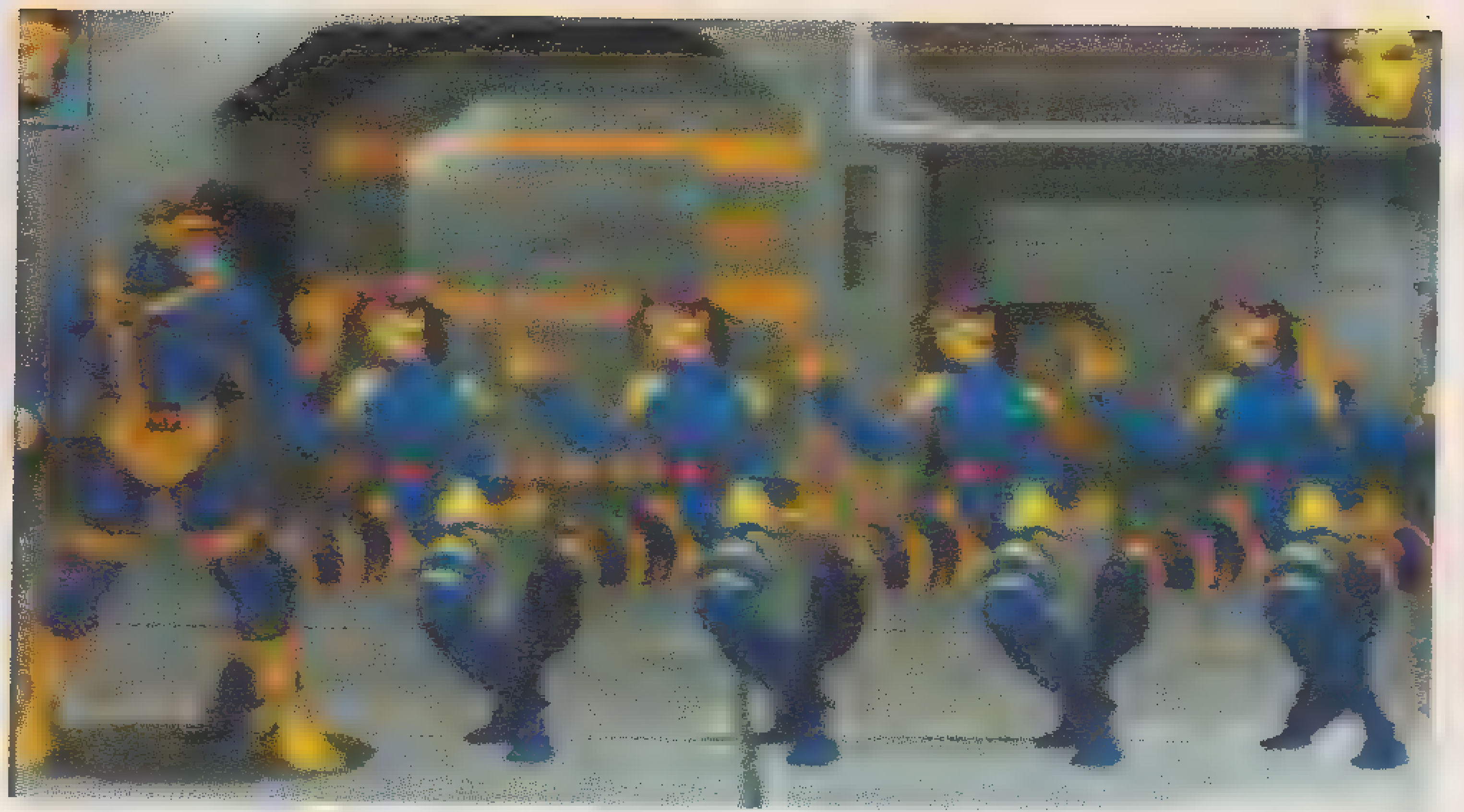






PELIKONE **Playstation/Saturn**
JULKAISIJA **Capcom**
VALMISTAJA **Capcom**

He ovat olleet pääosissa useammassakin SNES-pelissä, mutta milloinkaan he eivät ole olleet kovin suosittuja pelihahmoja. Kyseessä on Ryhmä X, jonka Capcom on pestannut uusimpaan SF -klooniinsa.

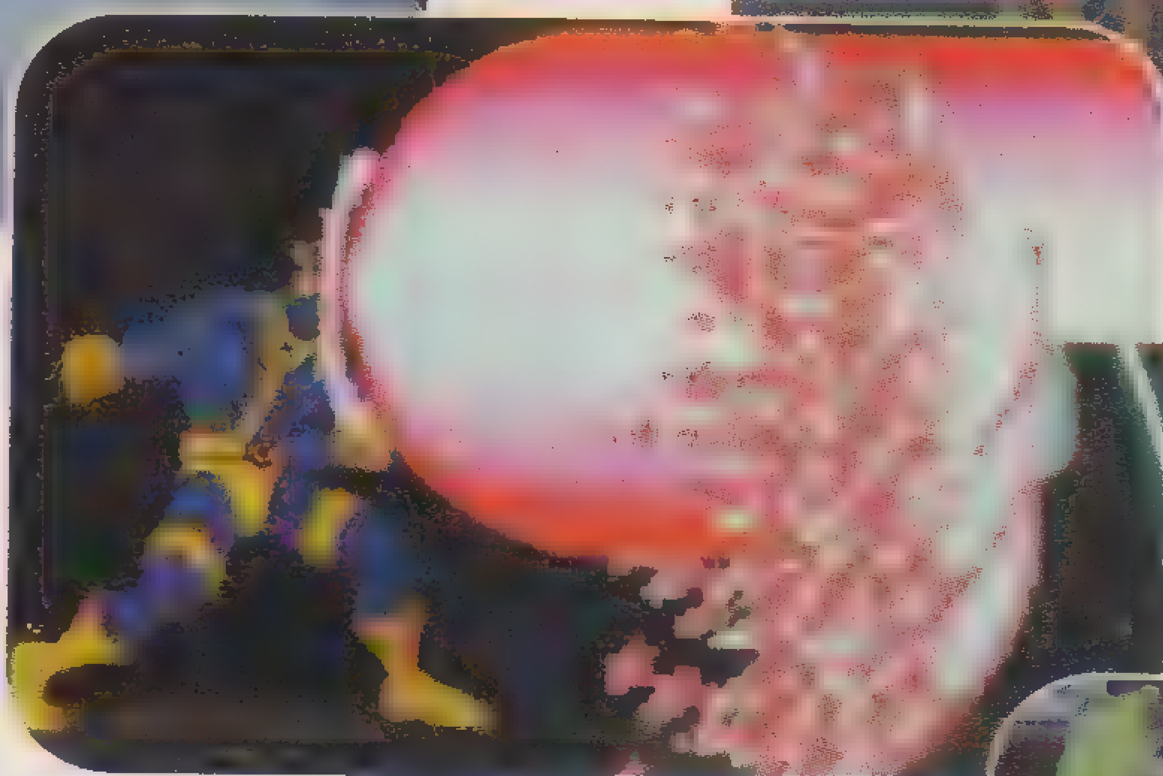


X-Men

CHILDREN OF THE ATOM











Kaikkiin muihin viime vuosina ilmestyneisiin X-Men -peleihin verrattuna Children of the Atom hyödyntää kunnolla joukon jäsenten persoonallisia piirteitä ja ainutlaatuisia mutanttivoimia. Darkstalkers -pelinkin suunnitelleet graafikot ovat antaneet Atomin lapsille sarjakuvamaisen ulkonäön, mikä on erittäin tärkeää tällaiselle pelille.

Capcom keksi kombinaatio-systeemin pari vuotta takaperin, ja Rare ja SNK kehittivät sitä edelleen. X-Men: Children of the Atom -pelin kaikki hahmot pystyvät hyödyntämään kombinaatioita, jotka koostuvat vähintään kahdestakymmenestä potkusta ja lyönnistä. Iceman (Jäämies) on joukon kovin luu ja pystyy tekemään jopa 80 tekniikkaa yhdellä yhdistelmällä – sen jälkeen vastustaja kaavitaankin seiniltä lastalla. X-Men: Children of the Atom on saanut odottamattoman paljon huomiota osakseen kotimaassaan Japanissa, ja siitä on tekeillä versiot USA:han ja Eurooppaan. Capcomin kolikkopeliosasto viilailee puolestaan Marvel Super Heroes -peliä, josta lisää kolikkopelisivuilla.

X-Men: Children of the Atom julkaistaneen Euroopassa myöhemmin keväällä. □

VOITA NYT TOY STORY

Tässä kuussa lukijakilpailuumme oikein vastanneiden kesken arvotaan Toy Story -peli, jonka voi saada joka Mega Drive tai Super NES -versiona.



Mikä seuraavista tunnetuista pelitaloista on tehnyt Toy Story -pelin?



1. Acclaim
2. Ocean
3. Disney

Kirjoita edellisen kysymyksen oikea vastaus, nimesi, osoitteesi sekä haluamasi peliversio postikortille, ja lähetä se huhtikuun loppuun mennessä osoitteeseen:
Super Power / Lelukisa,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

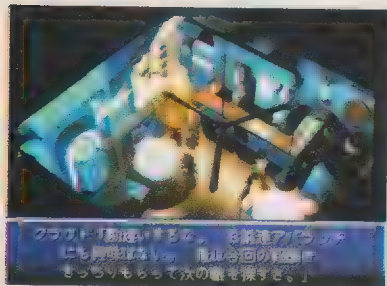


Numeron 1/96 Matokisassa Mega Driven Earthworm Jim 2 -pelin voitti Riitta Naukkarinen Niemisjärveltä. Onnea!

RPG

Squaren päätös loikata Nintendolta Sonyn leiriin tuli täytenä yllätyksenä Topille ja koko RPG-maailmalle.

Joka tapauksessa kaikki ovat onnellisia uudesta Final Fantasy -seikkailusta.









Final Fantasy VII

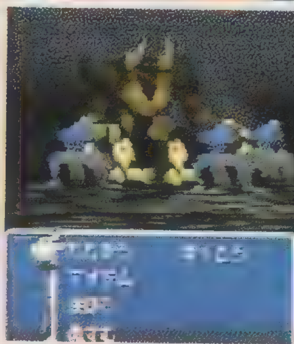
SQUARE • PS • CD

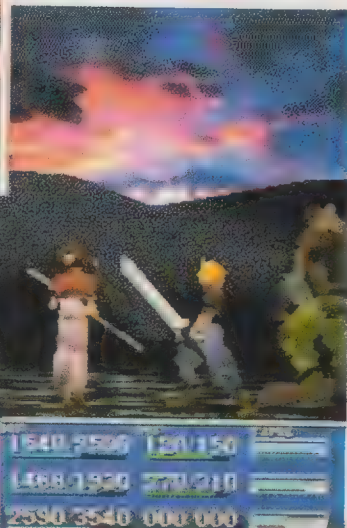
Perättömaksi väitetyt ja mahdottomina pidetyt huhut osoittautuivat yllättäen todeksi pari viikkoa sitten, kun Square vahvisti, että se ei tee Final Fantasy VII:ttä Nintendo 64:lle vaan PlayStationille. Uutuus tullaan julkaisemaan Japanissa ennen vuoden loppua.

Kokorajoitusten poistuttua Square päätti olla turhia kursailematta ja julkaisee pelin kahdella CD:llä, mikä tarkoittaa 1100 megatavun (8800 megabitin) kokoa. Suurin osa tilasta käytetään visuaalisiin tehosteisiin ja pelin eri jaksoja sitoviin animoituihin jaksoihin. Edellisiin FF-peleihin verrattuna uudessa seikkailussa grafiikka rakentuu polygoneista joilla luodaan kolmiulotteinen maailma. Square ei ole vielä suostunut kertomaan pelin pelistä mitään, mutta odotettavissa on itsenäinen jatko-osa, josta löytyy uusia hahmoja. Ensimmäisissä kuvissa näkyy kolme hahmoa: Claud, Ealis ja Barett. heillä kaikilla on keskeinen rooli valmiissa pelissä.

Final Fantasy VII julkaistaan siis Japanissa vuoden loppupuolella, ja jos käännöstyö sujuu yhtä nopeasti kuin Chrono Triggerin kohdalla, niin USA-versio ilmestyisi ensi vuoden alkupuolella.

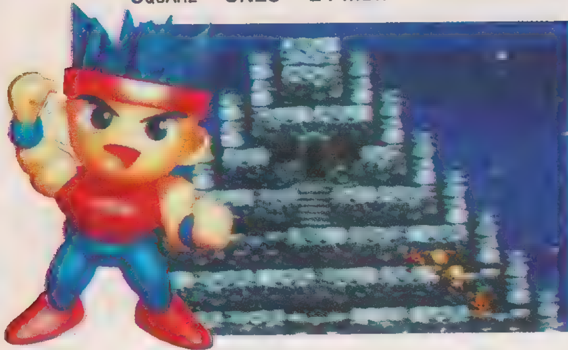






Treasure Hunter G

SQUARE • SNES • 24 MBIT



Squaren päätös loikata Nintendolta Sonylle ei onneksi tarkoita sitä että he jättäisivät SNES-projektinsa kesken. Kaikki aloitetut projektit viedään loppuun (joukossa myös yksi salainen) ja Treasure Hunter G julkaistaan Japanissa suunnitelmien mukaan huhtikuun lopulla. Taistelusysteemi on täysin uusi, ja se sekoittaa mielenkiintoisella tavalla Bahamut Lagoonin ruutusysteemin Secret of Manan toimintajaksoihin. Peli muistuttaa useimpia muita roolipelejä aseineen, taikoineen, kokemuspisteineen ja pahaa vastaan taistelevine sankareineen.



Kuten aina, kukaan ei nytkään suostu kertomaan onko suunnitelmissa englanninkielistä versiota...

Arc the Lad II

G-CRAFT • PS • CD



Arc the Ladin jatko-osa alkaa saada muotonsa ja se julkaistaan varmasti Japanissa ennen vuoden loppua, ehkä jo kesällä. Kuten aiemminkin olemme sanoneet, G-Craft on suoraa jatkoa Ladille, ja PlayStationin muistikortin avulla uuden pelin voi aloittaa vanhan pelin kokeneilla hahmoilla. Jännityksen ylläpitämiseksi seikkailun aikana vastaan kävelee paljon uutta väkeä. Sony on vahvistanut julkaisevansa Arc the Ladin USA:ssa myöhemmin tänä vuonna, joten jatko-osakin käännetään englanniksi heti sen valmistuttua Japanissa. Amerikkalainen ja myöhemmin myös eurooppalainen versio ilmestyy joskus vuodenvaihteessa.





RPG AMERIKASSA

Virallisesti vahvistetut

Samalla kertaa kun Nintendon Peter Main kertoi Nintendo 64:n tulevaisuudensuunnitelmista, kerrottiin myös lisää Super Mario RPG:stä. Sen virallinen nimi on Super Mario – Secret of the Seven Stars ja se julkaistaan USA:ssa 13. toukokuuta. Sony Computer Entertainment America vahvisti lehdistötiedotteessaan että kaksi odotettua roolipeliä julkaistaan USA:ssa. Beyond the Beyond ilmestyy sikäläisiin kauppoihin heinäkuussa ja Arc the Lad myöhemmin tänä vuonna.



Nintendo ja Enix

Sen jälkeen kun Enix pakkasi kimpsunsa Amerikassa, on huhuttu paljon siitä että Nintendo of America kääntäisi ja julkaisisi heidän japanilaisia pelejään lännessä. Nintendo on aiemmin julkaissut Dragon Warriorin (amerikkalainen versio Enix-klassikosta Dragon Quest) ja onnistunut myymäänkin sitä ihan kohtuullisesti, niin kohutun Dragon Quest VI:n kääntäminen ei liene lainkaan pois laskuista.

Saturn ja Amerikka

Working Designs on ostanut oikeudet Segan omiin roolipeleihin Shining Wisdom ja Rayearth. Yhtiö on myös ilmaissut kiinnostuksensa Game Artsin Lunar-pelin Saturn-versioon ja Segan strategia-RPG Dragon Forceen.



SUPER POWER/RPG, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

HEIPPA TOPI,

Minä olen vasta aloittanut roolipelit ja minulla olisi pari kysymystä.
1. Secret of Mana ja Zelda - A Link to the Past olivat minusta hyviä. Pitäisinkö Chrono Triggeristä?
2. Onko tekstikomennoilla taisteleminen hauskempaa?
3. Voitko suositella jotain Secret of Manan kaltaista toista peliä?
Martti Vilkuna, Kaarina

HEI MARTTI,

1. Vaikea sanoa. Zelda – A Link to the Past on huomattavasti helpompi peli. Secret of Mana on lähempänä Chrono Triggeriä, joka on kuitenkin vieläkin monimutkaisempi tekstikomentoineen. Jos seikkailu ja RPG kiinnostaa, niin Chrono Trigger sopii sinulle korkeammasta vaikeusasteestaan huolimatta.
2. Kyllä ja ei. Final Fantasy III ei olisi ollut yhtä hauska ilman tekstikomentoja, mutta Zelda - A Link to the Past on pärjää hienosti ilmankin.
3. Zeldan ja vähemmän onnistuneiden Secret of Evermoren ja Lagoonin lisäksi Segan Story of Thor ja Landstalker ovat lähimpänä. Jos täytyy olla SNES-pelejä, niin siinä tapauksessa Chrono Trigger ja Final Fantasy III.
Topi

TSAU TOPI!

Vastaisitko ystävällisesti pariin roolipelikysymykseen?
1. Pelaatko roolipelejä kuten Dragons & Demons tai Magic?
2. Mikä on sinun suosikkikonsolisi?
3. Jos on oikein roolipelifriikki, niin pitäisikö silloin ostaa Lord of the Rings?
Kiitos sinulle että teet hyvää työtä!
Niklas

MOI NIKLAS,

1. En.
2. SNES:n roolipelitarjonta on vielä parasta. PlayStation ja Saturn tulevat kuitenkin kovaa vauhtia perässä.
3. Ei!
Topi

MOI TOPI!

1. Kuulin että Chrono Triggeristä tulee PAL-versio, onko se totta ja milloin se sitten ilmestyy?
2. Väitit ettei Secret of Mana 2:ta julkaista USA:ssa, mutta olen nähnyt mainoksen jossa amerikkalaista versiota sai tilata. Mistä on kysymys?
3. Anna pisteet seuraaville: Final Fantasy III, Breath of Fire 2, Secret of Mana.
4. Minä olen pelannut roolipeleistä vasta Zelda – A Link to the Pastiä ja Soul Blazeriä. Mikä kannattaisi hankkia seuraavaksi?
5. Onko ensimmäinen Final Fantasy parempi kuin ensimmäinen Legend of Zelda?
6. Arvostelkaa NES:n Final Fantasy!
Kiitos maailman parhaasta palstasta!
Flip

HEI FLIP,

1. Ei valitettavasti pidä paikkaansa. Minä en ole ainakaan kuullut moisesta.
2. Mainoksen tekijät eivät ilmeisesti vielä olleet kuulleet peruutuksesta.
3. Tämä on tullut tehtyä monta kertaa aiemminkin, mutta menköön: 10, 7 ja 8.
4. Aiemmissa kysymyksissäsi mainitut pelit ovat kaikki hyviä.
5. Ei ole.
6. Suunnitelmissa on vanhoille klassikoille omistettu sivu. Final Fantasy sopisi sille hyvin...
Kiitos kun luet sitä.
Topi

UUSIMMAT *PELIT*

TÄSTÄ LISTASTA LÖYTYVÄT KAIKKI VIIME AIKOINA POHJOISMAISSA JULKAISTUT JA JULKAISTAVAT PELIT.

Super NES

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Earthworm Jim 2	Virgin	Tasoloikka	25 tammi
International Superstar Soccer Deluxe	Konami	Urheilu	25 tammi
WWF Wrestlemania	Acclaim	Beat 'em up	25 tammi
Boogerman	Interplay	Tasoloikka	25 tammi
Cutthroat Island	Acclaim	Tasoloikka	22 helmi
Secret of Evermore	Square	RPG	22 helmi
Castlevania - Vampire's Kiss	Konami	Tasoloikka	22 helmi
Micro Machines 2	Ocean	Kilpa-ajo	22 helmi
Breath of Fire 2	Capcom	RPG	28 maalis
PGA Tour Golf '96	EA/THQ	Urheilu	28 maalis
Toy Story	Disney	Tasoloikka	25 huhti

Game Boy

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
PGA Tour Golf '96	THQ	Urheilu	25 tammi
Super Bomberman 2	Virgin	Aivovoimistelu	25 tammi
Cutthroat Island	Acclaim	Toiminta	25 tammi
Mega Man IV	Capcom	Toiminta	22 helmi
NBA Live '96	THQ	Urheilu	28 maalis
NHL '96	THQ	Urheilu	28 maalis
Tetris Blast	Nintendo	Aivovoimistelu	28 maalis
Toy Story	Disney	Tasoloikka	25 huhti
Mega Man V	Capcom	Toiminta	25 apri

Saturn

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Sega Rally	Sega	Kilpa-ajo	26 tammi
Virtua Fighter 2	Sega	Beat 'em up	26 tammi
Mystaria	Sega	Seikkailu	26 tammi
Jonny Bazookatone	US Gold	Tasoloikka	26 tammi
World Cup Golf	US Gold	Urheilu	26 tammi
Off World Interceptor Extreme	Crystal Dynamics	Kilpa-ajo	Tammi
Virtua Cop (inkl. pistol)	Sega	Toiminta	Helmi
Virtua Hang On	Sega	Kilpa-ajo	1 maalis
Sim City 2000	Sega	Strategia	1 maalis
Formula One	Sega	Kilpa-ajo	1 maalis
Wing Arms	Sega	Kilpa-ajo	1 maalis
Titan Wars	Crystal Dynamics	Toiminta	1 maalis
The Horde	Crystal Dynamics	Toiminta	1 maalis
Gex	Crystal Dynamics	Tasoloikka	29 maalis
Magic Carpet	EA	Seikkailu	29 maalis
Toshinden	Sega	Beat 'em up	26 huhti
Euro 96		Urheilu	26 huhti
Cyberia			26 huhti
Casper			26 huhti
Shockwave Assault	EA		Huhti

Mega Drive

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Spot goes to Hollywood	Virgin	Tasoloikka	26 tammi
Phantasy Star IV	Sega	RPG	Tammi
The Ooze	Sega	Seikkailu	1 maalis
Toy Story	Disney	Tasoloikka	29 maalis
Pinocchio	Disney		26 huhti
Bugs Bunny in Double Trouble	Sega	Tasoloikka	26 huhti

Mega CD

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Batman & Robin	Sega	Toiminta	Helmi - Maalis
Wirehead	Sega	Toiminta	Huhti - Touko

32X

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
FIFA '96	EA	Urheilu	26 tammi
Darxide	Sega	Shoot 'em up	1 maalis

(Jatkoa, Super NES)

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Spiderman			29 maalis
X-Men	Sega	Toiminta	26 huhti
Primal Rage	Time Warner	Beat 'em up	Huhti - Touko
T-Mek	Time Warner	Shoot 'em up	Huhti - Touko

Game Gear

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
PGA Tour Golf '96	THQ	Urheilu	29 maalis
Return of the Jedi		Tasoloikka	29 maalis
Bugs Bunny in Double Trouble	Sega	Tasoloikka	26 huhti
Virtua Fighter Mini	Sega	Beat 'em up	Touko - Kesä

PlayStation

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Jupiter Strike	Acclaim	Shoot 'em up	19 tammi
Twisted Metal	Sony	Toiminta	19 tammi
Krazy Ivan	Psygnosis	Toiminta	26 tammi
Total Eclipse Turbo	Crystal Dynamics	Toiminta	Tammi
Off World Interceptor Extreme	Crystal Dynamics	Kilpa-ajo	Tammi
Jonny Bazookatone	US Gold	Tasoloikka	2 helmi
World Cup Golf	US Gold	Urheilu	2 helmi
Assault Riggs	Sony	Toiminta	9 helmi
Starblade Alpha	Psygnosis	Toiminta	9 helmi
Shockwave Assault	EA		9 helmi
Defcom 5			Helmi
Zero Divide		Beat 'em up	8 maalis
Total NBA	Sony	Urheilu	15 maalis
Actua Soccer	Ocean	Urheilu	15 maalis
Mickey's Wild Adventure	Sony	Tasoloikka	25 maalis
Gex	Crystal Dynamics	Tasoloikka	29 maalis
Alone in the Dark - Jack is Back		Seikkailu	Maalis
Philosoma	Sony	Shoot 'em up	Maalis
Myst	Psygnosis	Seikkailu	Maalis
Chaos Control	Infogrames	Shoot 'em up	Maalis
True Pinball	Ocean	Flipperi	Maalis
Road Rash	EA	Kilpa-ajo	Maalis
Magic Carpet	EA	Seikkailu	Maalis
Wing Commander 3	EA	Toiminta	Maalis
Viewpoint	EA	Shoot 'em up	Maalis
Psychic Detective	EA		Maalis
Extreme Pinball	EA	Flipperii	Maalis
Need for Speed	EA	Kilpa-ajo	Maalis
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Urheilu	Huhti
Museum Piece vol 1	Namco	Historia	Huhti
Battle Arena Toshinden 2	Sony	Beat 'em up	Huhti
Chronicles of the Sword	Psygnosis	Seikkailu	Huhti
Warhammer	Mindscape	Strategia	Huhti
NHL Face Off	Sony	Urheilu	Huhti
NFL Gameday	Sony	Urheilu	Huhti
Ridge Racer Revolution	Namco	Kilpa-ajo	Huhti
NBA Live	EA	Urheilu	Huhti
Space Hulk	EA	Strategia	Touko

3DO

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Julkaisuaika:*
Battle Urheilu	EA	Urheilu	Tammi
Return Fire	EA	Strategia	Tammi
Captain Quazar	EA		2 helmi
Psychic Detective	EA		2 helmi
Games Guru	EA		2 helmi
Golden Gate	EA		9 helmi
Snowjob	EA	Seikkailu	8 maalis
3DO Games - Decathaion	EA		8 maalis

Tämä lista on koottu 27. helmikuuta 1996. Listassa mainitut julkaisupäivämäärät ovat viitteellisiä ja ne saattavat vaihdella maittain hyvinkin paljon.

Online

"...the maturity level of the majority of people in this group is really sad." Jääköön sanomatta mistä uutisryhmästä edellinen esimerkki on otettu – se valitettavasti sopii useimpiin videopeliryhmiin...

Macintoshin käyttäjien ykkösvalinta uutisryhmien lukuohjelmaksi on Newswatcher. PC-puolella valinta ei ole yhtä helppo. Minulta on kysytty mitä PC-ohjelmaa minä käytän uutisryhmien lukemiseen, ja kerrottakoon nyt että minun mielestäni Free Agent on parempi kuin WinVN Newsreader. FA on helppokäyttöisempi ja selkeämpi kolmiosaisen ikkunointinsa ansiosta. Se osaa tallentaa viestiketjuja myöhemmin tapahtuvaa lukemista varten melkein yhtä hyvin kuin Newswatcher. Kiinnostuneet voivat imuroida Free Agentin osoitteesta <http:/www.forteinc.com/forte/agent/>.

Tässä kuuma vinkki kaikille niille, jotka eivät jaksa (tai joilla ei ole aikaa) seurata jotain tiettyä aihetta: SIFT! Stanford Universitystä löytyy hakukone, joka etsii kaikkien(!) uutisryhmien viestien otsikoista annettua hakusanaa. Käytännössä hakukone mahdollistaa sellaisten uutisryhmien seuraamisen, joita ei ole tilannut. Toinen etu on se, että löytää sellaisia tietolähteitä, joihin ei muuten olisi törmännyt. SIFT! löytyy osoitteesta: <http://hotpage.stanford.edu>.

Capcomin viimeaikaisen ryhdistäytymisen myötä olin aikeissa kertoa teille yhtiön webbisaitin osoitteen, mutta kävikin ilmi, että heillä ei ole oikeutta omaan nimeensä Internetissä! Osoitteen omistaa Webhotellia ylläpitävä hemmo, joka vastasi lähettämääni kyselyyn ja kertoi että hän neuvottelee asiasta Capcomin kanssa. Kaikella on hintansa, kuten sanotaan, ja me palaamme asiaan kun osoitteesta löytyy jotain mielenkiintoisempaa kuin tätä nykyä.

Nintendo 64 julkaistaan näillä näkymin Japanissa kolme kuukautta ennen kuin USA.ssa, joten monet kärsimättömät Nintendo-fanit harkitsevat japaninversion ostamista. Ruotsalainen Torbjörn Jansson on koonnut muistilistan konsolin tuontia harkitseville. Television täytyy tunnistaa NTSC-standardi (käytössä Japanissa ja USA:ssa), muuten on hankittava konvertteri. Japanissa käytetään 110 voltin verkkojännitettä, joten muuntajakin on hankittava erikseen. Viimeisimpänä vaan ei vähäisimpänä seikkana on vielä se, että ilman sujuvaa japaninkielen taitoa tilaamisen voi jättää muiden huoleksi. Niille kärsivällisille pelaajille, jotka jaksavat odottaa virallista euroopanversiota, on luvassa halvempi kone ja helpommin ymmärrettäviä pelejä...

PLAYSTATION PUHUTTAA

Sonyn pelimarkkinointistrategia puhuttaa uutisryhmissä. Viime aikoina hyvien julkaistujen pelien määrä on häviävän pieni, ja nekin ovat yleensä myöhässä. PlayStationille on ilmestynyt viime aikoina luvattoman monta huonoa peliä. PlayStation on saanut uutisryhmissä jo liikanimen PAYStation, minkä pitäisi kertoa Sonyn pelivastaaville jo jotain...

Namco tekee parhaansa kääntääkseen huolestuttavan trendin esimerkiksi klassikkokokoelmalla Namco Museum Pieces vol. 1. Aiheesta lisää osoitteessa <http://www.namco.com/>. Webistä löytyy myös suoranaisia "peliputiikkeja", jotka keskittyvät PlayStationiin. Käykää vaikka katsomassa amerikkalainen The Game Experience osoitteessa <http://www.gamex.com>. Jos käytössäsi on vain sähköposti, niin hinnastoa voi pyytää osoitteesta <gamemaster@gamex.com>. Me emme ole ostaneet GE:stä mitään, joten jos päätät hankkia heiltä jotain, teet sen omalla vastuullasi. Kannattaa myös huomata se seikka, että NTSC-peleihin tarvitaan adapteri. Onneksi Datel on juuri tehnyt konvertterin PlayStationille.

Lohtua hikiseen pelitarjontaan tuo Electronic Artsin kiihtyvä pelitarjonta. Heiltä on tulollaan koko joukko uusia pelejä ja vanhojen pelien konversioita, ja niistä löytyy lisätietoja osoitteessa: <http://www.ea.com/>. Muiden muassa klassisen Road Rashin pitäisi jo löytyä hyllyistä tätä lukiessasi.

Kotikutoisten PlayStation-sivujen määrä kasvaa tasaista tahtia. Peli-FAQ:t alkavat olla jo vakiotavaraa, ja joskus on hauska lukea peleistä, jotka eivät ikinä näe päivänvaloa täällä. Hyvä peliopas löytyy osoitteesta: <ftp://users.aol.com/derek773>.

Onko sinulla ollut vaikeuksia päästä osoitteeseen <ftp.netcom.com> ja ennen kaikkea sen hakemistoon "/pub/vi/vidgames/faqs"? Kyseessä on FAQ-kultakaivos, josta on tullut suositumpi kuin sille olisi hyväksi. Tätä nykyä sinne onkin todella vaikea päästä. Hyvä uutinen on se, että ko. paikasta on olemassa peilisaitti osoitteessa: <http://rat.org/vidgames>. Jos sinulla on pääsy vain sähköpostiin, niin FAQ-tiedostot saa sieltä myös sähköpostitse. Lähetä osoitteeseen <ftp-request@netcom.com> viesti jonka otsikko on tyhjä, ja jonka sisältönä on viesti:

help
quit

niin saat vastauksen jossa kerrotaan miten tulee toimia, jotta saat haluamasi tiedostot.

Kun nyt kerran aiheena ovat FAQ:t, niin mainittakoon Ranma 1/2 3 Super Battlen opas osoitteessa: <Torajima@nando.net>. Uteliaat voivat lähettää Torajimalle sähköpostia.

Sitten esimerkki kunnon flamebaitista. Uutisryhmissä mietitään usein, lukevatko pelitalojen edustajat uutisryhmiä. Seuraavan viestin kirjoittajalla on asiasta tiukka mielipide: "They probably got sick of all the childishness that goes on here and left. I would have. The maturity level of the majority of people in this group is really sad." Jääköön sanomatta mistä ryhmästä edellinen esimerkki on otettu – se valitettavasti sopii useimpiin videopeliryhmiin...

Anime-faneille on tullut uusi online-lehti. Komeaa grafiikkaa, hyviä artikkeleita ja muuta asiaan kuuluvaa löytyy osoitteesta: <http://www.jurai.net/amplus/>.

aktope@uta.fi



Surfs Up!
Mats Lundgren
(mats.lundgren@maxinet.medstroms.se)

F1



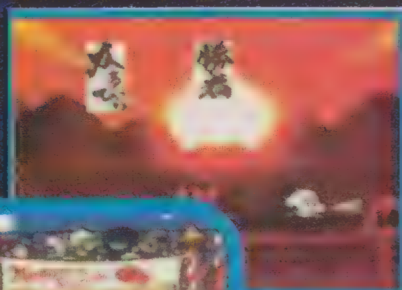
PELIKONE **Playstation**
JULKAISIJA **Psygnosis**
LUONNE **Kilpa-ajo**

Juuri kun olemme ehtineet toipua Wipeoutista ja Destruction Derbystä, niin Psygnosis lykkää jo uutta kaahauspeliä PlayStationille. F1 on todenmukainen formulapeli, josta löytyy oikeita ajajia, ratoja ja sääntöjä. Se onkin suunnattu enemmän simulaattorifaneille kuin satunnaisille kolikkopelikaahareille. Jotta kärsimättömätkin pääsisivät radalle asti, niin kaikki simulaattoritilpehöörit voi kuitenkin kytkeä pois päältä.

F1 ilmestyy PlayStationille heinäkuussa, ja koska Psygnosis kerran neuvottelee Segan kanssa, saattaa Saturn-versiokin ilmestyä vielä tänä vuonna.

Star Kirby - Super Deluxe

PELIKONE **Super NES**
JULKAISIJA **Nintendo**
LUONNE **Toiminta**









Kirby vaihtaa tyyliä kahden kritiikkojen arvostaman mutta suuren yleisön vieroksuman palikkapelin (Kirby's Dream Course ja Kirby's Avalanche) jälkeen. Star Kirby – Super Deluxe esittelee meille toimintasankarin, jota ei olekaan nähty sitten Kirbyn Game Boy ja NES-pelien. SNES-seikkailu koostuu kuudesta erilaisesta osiosta, joten peli ei helposti ala tuntua yksitoikkoiselta. Kirby on jälleen oppinut uusia kujeita, ja pelistä löytyy piilotettuja bonuskenttiä, jotka tuovat vieläkin enemmän vaihtelua.

Englanninkielisestä versiosta ei vielä ole mitään suunnitelmia, mutta kun muistaa että SNES-pelejä ilmestyy yhä vähemmän ja vähemmän, niin Star Kirby – Super Deluxe julkaistaneen lännessä loppuvuodesta.

Sim City Limited



PELIKONE **Super NES**
JULKAISIJA **Imagineer**
LUONNE **Strategia**

Viihdyttävän ja pitkäkestoisen, mutta hiukan tylsän Saturnin Sim City 2000:n jälkeen SNES saa uuden Sim-pelin. Sim City Limited perustuu Sim Town -tietokonepeliin, joka ei juuri edeltäjistään eroa, ja jossa päätehtävänä on rakennella taloja. Aiempiin suurisuuntaisiin kaupunkikaavoitteluun verrattuna tällä kertaa keskitytään enemmän korttelitason suunnitteluun.

Valitettavasti joudumme odottelemaan uutta Simmiä vielä jonkin aikaa. Imagineer ei ole vieläkään onnistunut kääntämään Japanissa yli puoli vuotta sitten ilmestynyttä Sim City 2000:tta, ja jos sama aikataulu pätee Limitediinkin, niin sitä ei kannata odotella ennen syksyä.

Guardian Heroes



PELIKONE	**Saturn**
JULKAISIJA	**Sega**
LUONNE	**Beat 'em up**

Sivuittaisvierittävät beat 'em upit kuten Double Dragon ja Final Fight elivät huippuhetkiään 80-luvun loppupuolella. Vuosikymmenen vaihteessa turpaanveto uhkasi vaihtua miekanheilutteluun, mutta Street Fighter II:n myötä mielenkiinto kaikkiin muihin taistelupeleihin lopahti. Beat 'em upit ovat kehittyneet pitkälle sen jälkeen (Virtua Fighter), ja juuri siksi Guardian Heroes tuntuukin auttamattoman vanhanaikaiselta. Ainakin siihen asti, kunnes törmää sen RPG-puoleen. Kaikki hahmot kehittyvät seikkailun aikana, ja pelaaja saa itse päättää ovatko hahmot vahvoja ja tyhmiä vai heikkoja ja ovelia. Roolipelien tapaan GH:stakin löytyy huolellisesti mietitty taustakertomus ja paljon tarinaa tukevia välijaksoja. Kaiken kukkuraksi peliä voi pelata neljä pelaajaa yhtä aikaa. Guardian Heroes ilmestyy kesällä.



Bugs Bunny in Double Trouble

PELIKONE	**Mega Drive**
JULKAISIJA	**Sega**
LUONNE	**Tasoloikka**

Daffy Duck, Porky Pig, Bugs Bunny ja muut Toon-hahmot eivät tunnu lähtevän kulumallakaan. Sarjan uusin peli on Acclaimin omistamien Proben ja Climaxin Segan tilauksesta kehittämä tasoloikka Bugs Bunny in Double Trouble Mega Drivelle. Kuten odottaa sopii, lopputulos on siistiä ja lapsiystävällistä, mutta omaperäisyydestä ei ole vielä mitään todisteita. Lisää BBiDT:sta sen ilmestyttyä heinäkuussa.



Gradius Deluxe Pack

PELIKONE	**Playstation/Saturn**
JULKAISIJA	**Konami**
LUONNE	**Shoot 'em up**

Konami tekee Namcot ja julkaisee kokoelma-CD:n täynnä kahdeksankymmentäluvun klassikoitaan. Gradius Deluxe Pack sisältää ensimmäiset osat tästä ehkä maailman kuuluisimmasta shoot 'em up -sarjasta. Ensimmäisistä virallisista kuvista päätellen grafiikka on kolikkopelien tasoa, eikä siis juurikaan NES-pelejä ihmeellisempää. Tällaisissa peleissä tärkeimpiä ovat muut asiat kuin grafiikka, eikä Gradius-pakettia olekaan tarkoitettu kilpailemaan minkään Wipeoutin kanssa. Japanissa Gradius Deluxe Pack ilmestyy 29. maaliskuuta, USA- tai eurooppaversiosta ei ole suunnitelmia.



Postitiiti

Tämä on kirjesivumme, jonne voit lähettää mielipiteitäsi mistä tahansa TV-peleihin liittyvistä asioista. Sydäntäsi voit keventää osoitteeseen:
Super Power / Kirjeet, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

Hei!

Viimeisimmän lehtenne lukeneena olin yhtä tyytyväinen kuin ennenkin, mutta tässä kuitenkin pari pointtia:

Lisää Mangaa! Ainakin kolme sivua! Lisää RPG:tä ja lisää lukijoiden kirjeitä!

TV-peleihin hurahtanut tyttö! Sanoit ihan oikein niille kahdelle typerälle gringolle. Heidät pitäisi lukita kaappiin ja avain tiputtaa kaivoon. Myrkky voi kumminkin olla ihan hauska, jos sellaisesta huumorista sattuu pitämään.

Ikävä juttu, mutta Square USA on surkea lafka. Ei Mana kakkosta, eikä Secret of Evermorekaan vaikuta erityisen hyvältä.

Kiitos Capcomille ensimmäisestä tänne asti tulleesta oikeasta RPG:stä.

Edes yksi kuva Loviisasta, KIITOS! Loviisa on pupu!

Vastaanotatteko lahjuksia?

Jees! Manga tulee Suomeen!

Kiitos hyvästä lehdestä.

Älkää hukatko Manga-sivuja.

Loviisa, love you 4ever.

Frank

Hei Super Powerit,

Minä olen kovin pettynyt. Kun ostin Game Boyn pari vuotta sitten, niin sen peleistä oli paljon juttu Super Powerissa. Nyt kun aihe on alkanut kiinnostamaan minua enemmänkin, niin Game Boy -pelit ovat kadonneet lehdestä. Joka numerossa sanotte että seuraavassa numerossa arvostelette kaikkien koneiden pelejä, mutta kuinka monta Game Boy-peliä otitte esimerkiksi edelliseen numeroon? Ette yhtään! Mikä Game Boyta oikein vaivaa ettei se kelpaa? Käykö joku aave kuiskailemassa pelitalojen pomojen korviin: "Älkää tehkö enää pelejä Game Boylle?" Siltä se vähän alkaa vaikuttamaan. Onko minun pakko vaihtaa uskollinen Pelipoika johonkin muuhun?

GB-fani

Yhtä paljon kuin sinä haluaisit lukea Game Boyn pelien arvosteluja, niin me haluaisimme kirjoittaa niitä. Ongelmana on se, että Game Boylle julkaistaan nykyään vähemmän ja huonompia pelejä kuin vuosi sitten. Emme voi kuin toivoa että pelitalot parantaisivat tarjontaansa. Tässä numerossa Game Boy -pelejä on arvostelussa muuten kolme kappaletta.

SUPER POWER

Helou!

Nyt menitte liian pitkälle. Ujutitte nimittäin lisää mangaa edelliseen numeroonne. Sille oli uhrattu kokonaista neljä sivua. Kai te nyt itsekin sen tajuatte, että konsolipelilehden pitää käsitellä konsolipelejä eikä videofilmejä. Ei kai mangasta ole kiinnostunut kuin muutama japani-friikki. Miksi siis tuhlaatte kallisarvoisia sivuja turhuuteen?

Muuten lehti on parantunut pitempien arvostelujen ja selkeämpien sivujen ansiosta.

Suomen parhaaseen pelilehteen ei kaivat mangaa.

Made in Lappland

Heips SuPer PoWer,

Kiitos hyvästä lehdestä. Tai ainakin se oli sellainen. Kasvojenkohotusleikkauksenne oli huono idea. Pitkät artikkelit ovat hyvä idea, mutta mitä vikaa vanhassa taitossa oli? Nykyään lehti näyttää ihan Pirkalta!

Sitäpaitsi: ottakaa ne manga-sivut huitsiin. Jos mangasta kerran pitää niin moni, niin miksi heille ei sitten voi tehdä omaa lehteä? Mangalla on konsolipelien kanssa yhtä paljon tekemistä kuin jalkasienellä!

Lumiukko

Kirjoitamme mangasta sen takia, että sen juuret ovat samassa japanilaisessa kulttuurissa kuin TV-pelienkin. Sitäpaitsi monet TV-pelit perustuvat manga-sarjoihin.

SUPER POWER

Vastaus nimimerkille "Petturit!"

Väitit kirjeessäsi, että manga-sivut ovat huonointa mitä maa päällään kantaa. Oletkohan sinä ikinä nähnytkään yhtään animea?

Lehden mainokset ovat minun mielestäni erinomainen tapa meille kuluttajille saada tietoa hinnoista ja uutuuksien saatavuudesta. Sitä paitsi Super Powerillehan mainokset tietävät rahaa, mikä puolestaan tietää lehteen lisää sivuja konsolipeleistä.

PlayStationin ja Segan mukaan ottaminen on saanut minut tilaamaan Super Powerin. Minä olen omistanut SNESsin jo vuosia, mutta uusien konsolien ilmestyttyä olen hankkinut myös PlayStationin ja Saturnin. Eri konsolien välinen tasapaino on Super Powerissa minun mielestäni juuri sopiva.

Senkuin käytät Super Poweria sitten vessapaperina, ainakin se on tarpeeksi pehmeä ja hellävarainen vauvanpyllyllesi.

23 Kid

Morjens Super Power,

Lehtenne on mennyt aimo askeleen parempaan suuntaan, hyvä, hyvä. Tässä ovat kritiikkini siististi listattuna. Kertokaa muuten minkälaista peliä on pelata eli mitä siinä milloinkin tehdään, ei vain mikä on juoni ja onko se hyvä vai ei.

Hyvää:

– tekstien taustalla ei ole haittaavia kuvioita. Katsokaapa vaikka lehden 2/96 sivua 17. Onko artikkeli todellakin taustavänkyröistä parantunut?
– Internetin ja mangan mukaanotto konsoliasiaan.
– ei entisaikojen ällösiirappia (Mario) söpöilyä.
– asiaa ja tekstiä entistä enemmän, pitkät ja hyvät artikkelit.
– ei enää tilaa vieviä arvostelulaatikoita.
– pelikirjasto.
– isot ja hyvännäköiset välikuvat, sopiva määräkin.
– Final Fantasy -sivun poisotto, pilasi vain peli-iloa.

Huonoa:

–lehden 2/96 kannessa olevat neekerit (olivat kuvan tiellä).
– Jaguar ei ole mukana.
– Hype-palstan taitto aivan sekaisin.
– paikoittain epäselvät kuvat.
– arvostelijat eivät aina pysy asiassa, mitä kirjoittajan elämäntarina peliin liittyy?
– tips-palstan omituiset laatikot ja taustamönjä.
– yksinkertaiset kilpailut, ei me mitään tyhmiä olla.
– kysymys & vastaus -palstan taitto mättää.
– puolen sivun arvostelut.

Parannusehdotuksia:

– parempi yksi iso kuva kuin tuhruinen läjä pieniä.
– kovaa kritiikkiä arvosteluihin, olkaa puolueettomia.
– pistenurkkaus ei tarvitse vanpalkkeja.
– Hype-palstan nimeksi uutiset tai news.
– Online-palstan nimeksi Internet tai netti.
– enemmän tietoa kirjoittajista, se lisää tekstin persoonallisuutta.
– enemmän sivuja

P.S. Ei ihme,ettei teille lähetetä pelivinkkejä, ettehän te edes julkaise lähettäjien nimiä!

Henkka -81

Vaadin välitöntä oikaisua PlayStationin Twisted Metal -pelin arvostelussa olleeseen SUUREEN virheeseen. Mitä tarkoititte lausahduksella: "Jaetun ruudun kaksinpelikään ei ole mikään huippujuttu – kaksi pientä ja pimeää ruutua ja vain yksi kenttä..." VAIN YKSI KENTTÄ! Minä löysin kaksinpeliin ainakin viisi kenttää: Arena, Warehouse, City park, Freeway ja Roof top. Kaksinpeli on mahtava, sitä kun alkaa kaverin kanssa pelaamaan niin ei ehdi edes vessassa käydä. Oikaiskaa virheenne ja antakaa uusi arvosana!

Mikko Uusitalo

Virhe syntyi käyttämämme arvostelukopion vuoksi: siinä ei ollut kuin yksi kaksinpelikenttä. Pahoittelemme väärän kuvan syntymistä, mutta arvosanaa ei ole syytä korjata.

SUPER POWER

PELIARVOSTELUT









ARVOSANAT

Oikeudenmukaisten pisteiden antaminen pelille on vaikeaa. Numerot riippuvat aina enemmän tai vähemmän arvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti-san pitävät enemmän japanilaisista seikkailupeleistä kuin amerikkalaisista splattereista, Joonas ja Niko taas mieluiten ampuvat ensin ja kysyvät vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mieltymysten takia annamme aina kahden toimittajan kertoa mielipiteensä samasta pelistä.

Numeroita viilatessa tärkeimpiä mittapuita ovat muut saman lajin ajankohtaiset edustajat. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen uutuuksiin ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja tuntuman taso kasvaa peli peliltä. Uuden sukupolven koneille tehtyjä pelejä on muutenkin hiukan vaikea verrata NES:n tai Master Systemin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on sitten arvosanasysteemi. Koska 95% (tässä 95% todellakin tarkoittaa 95%) maailman TV-pelilehdistä on käyttämämme systeemin testannut ja hyväksi havainnut, emme mekään ole keksineet yhtään hyvää syytä lähteä sitä muuttamaan. Alla on pieni sanallinen selitys noiden mystisten lukujen tarkoituksesta.

100	Huippujen huippu. Tällaista peliä emme ole vielä nähneetkään.
99 - 95	Erittäin hyvä. Mario ja Zelda kuuluvat tähän luokkaan.
94 - 90	Huipputulos. Ehdottomasti ostamisen arvoinen peli.
89 - 80	Reilusti yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton ostos.
79 - 70	Keskitasoa. Kannattaa testata ennen ostamista.
69 - 60	Tyydyttävä. Tyytyväisyystakuita ei myönnetä.
59 - 50	Aika vaatimatonta. Ei yleensä jaksa innostaa.
49 - 30	Tällaisia pukki tuo tuhmille lapsille. Kierrä kaukaa.
29 - 10	Jos saat tällaisen jostain, soita ihmisoikeuskomissiolle.
9 - 1	Vakavan aivovaurion vaara! Käsittele vain asbestihansikkain!

Jos jokin peli julkaistaan useammille koneille, mutta sen kaikki versiot ovat samanlaisia, niin siitä mainitaan kohdassa "Muuta".

TOPI
Ikä: 21
Harrastukset: Musiikki
Pitää: RPG, japanilaiset seikkailut
Vihaa: Amerikkalaiset pelit
Tämänhetkinen suosikki: Sega Rally

MARTTI-SAN
Ikä: 20
Harrastukset: Manga, itärannikon rap
Pitää: RPG, shoot 'em up
Vihaa: Full Motion Video
Tamanhetkinen suosikki: Front Mission – Gun Hazard

JOONAS
Ikä: Keski-ikä
Harrastukset: Ruoka, olut, rock
Pitää: Väkivalta- ja palikkapelit
Vihaa: Tasoloikkia, joiden pääosassa lisensoitu piirroshahmo
Tämänhetkinen suosikki: Castle Quest

LOVIISA
Ikä: 19
Harrastukset: Musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Tämänhetkinen suosikkipeli: Zoop

JOHN
Ikä: 29
Harrastukset: Lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em up
Vihaa: Huonot lentosimulaattorit
Tämänhetkinen suosikki: Yoshi's Island

NIKO
Ikä: Muistaa suurlakon
Harrastaa: Ei ehdi harrastamaan jatkuvan pelaamisen takia
Pitää: Beat 'em upit
Vihaa: Liian helppoja pelejä
Tämänhetkinen suosikki: NHL Face Off

TOMMI
Ikä: Ei edes Salaisissa kansioissa
Harrastaa, jos ehtii
Pitää epäterveellisistä asioista ja avaruuspeleistä
Vihaa: Söpöjä pelejä ja pullaa
Tämänhetkinen suosikki: Roots, bloody roots!

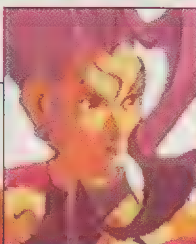
LUONNE	Beat 'em up
JULKAISIJA	Capcom
MYYNNISSÄ	Keväällä
PELAAJIA	1 – 2
PELIMUISTI	
KOKO	CD
MUUTA	Myös Saturnille

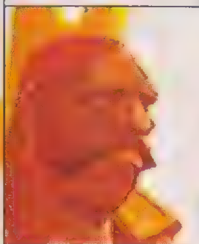
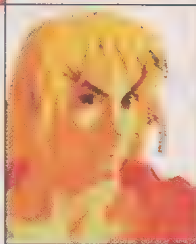
Kaikkien Street fighter II -fanien unelma on toteutunut – pelin jatko-osa on vihdoin ilmestynyt. Tällä kertaa Capcomin sankarit astuvat PlayStationin areenalle. Ovatko vanhat ystävät ja viholliset entisiään?

Street Fighter Alpha Warriors' Dreams





Vanhoja Street Fighter -pelejä pelanneille Kenin ja Ryun tämänkertainen seikkailu ei tarjoa kovinkaan montaa yllätystä.

On siis tullut aika jälleen kerran tehdä tuttavuutta Capcomin kuuluisan beat 'em up -sarjan sankareiden ja roistojen kanssa. Kovassa katutappelussa kohtaavat niin uudet kuin vanhatkin naamat.

EI TUNNU KOVIN UUDELTA

Vanhoja Street Fighter -pelejä pelanneille Kenin ja Ryun tämänkertainen seikkailu ei tarjoa kovin montaa yllätystä. Yllättävää on lähinnä se, että grafiikka ei ole niin komeaa, kuin mitä PlayStation-peleiltä on totuttu odottamaan. Sitä paitsi Street Fighter on yhä kaksiulotteinen kaikkien PlayStationin kolmiulotteisten taistelupelien joukossa. Grafiikka tuntuu tutulta niille, jotka ovat pelanneet Street Fighter II:sta SNES:llä.

UUSIA JA VANHOJA SANKAREITA

Street Fighter Alphasta löytyy sekä uusia naamoja että vanhoja tutuuja. Vanhoja tuttujaKenin ja Ryun lisäksi ovat Street Fighter II:n Sagat, Chun Li ja Bison.

Guilen kaveri Charlie Nashkin on mukana, ja hänen taitonsa ovat suunnilleen samat kuin Guilen.

Guy on uskomattoman nopea, hieman Kenin ja Ryun tyylinen. Adon taas on lähinnä Blankan ja Dhalsimin risteytystä.

Alphasta löytyy Chun Lin lisäksi toinenkin naiskauneuden edustaja. Hän on nimeltään Rose, ja hänen torjuntansa ovat tehokkaita, mutta hyökkäykset hieman heikonlaisia.

Raamatullisen kuuloinen Sodom oli alunperin Final Fightin pomo. Viimeisimmässä inkarnaatiossaan hän tekee äreillä spesiaaleillaan vastustajistaan silppua.

Birdie ja Adon ovat peräisin alkuperäisestä Street Fighterista. Ensinmainittu on iso karju, joka mielellään käyttää ketjuja ja veitsiä pahaa-aavistamattomiin vastustajiinsa. Adon käyttää hyväkseen pitkiä jalkojaan.

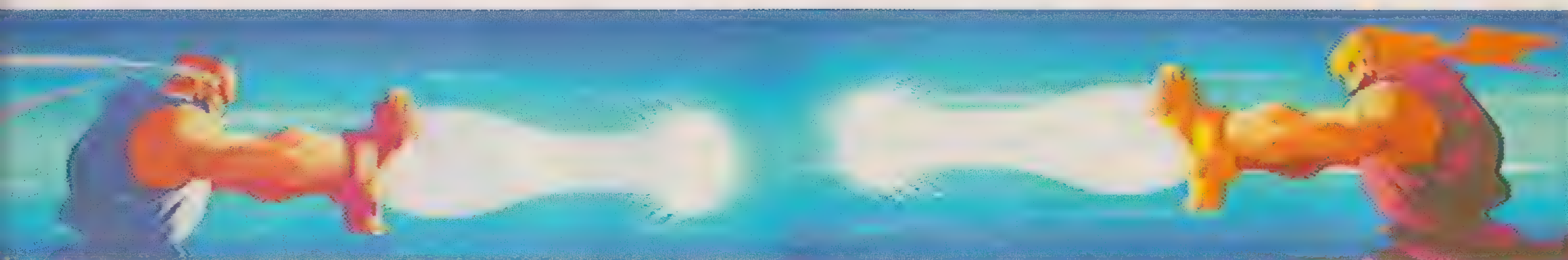
Pelin loppupuolella pääsee kohtaamaan pomot: Sagat, Bison ja Akuma. Kivikovia taistelijoita kaikki.

HAUSKOJA SPESIAALEJA

Perinteisten tulipallojen, Dragon punchien ja uppercutien lisäksi Alphan kaartin repertuaarista löytyy myös muutama super-spesiaali. Niitä ei voi kuitenkaan käyttää aivan milloin tahansa. Ennen kuin spesiaalit toimivat, pelaajan on täytynyt jaella tietty määrä iskuja ottelun aikana. Vaatimuksen täytyttyä voi "yksinkertaisesti" painella pelivihosta löytyvän yhdistelmän ohjaimella, niin oma taistelija pyyhkii vastustajallaan lattiaa.

OHJAUKSESTA UUPUU

Capcomin Street Fighter II on aina ollut kuuluisa loistavasta ohjauksestaan. Ohjaus onkin beat 'em up -pelin tärkein elementti, mutta valitettavasti tällä kertaa siinä ei ole täysin onnistuttu. Toki ohjaus on paljon parempi kuin useimmissa muissa Sonyn turpaanvetopeleissä, mutta Street Fighter II:n SNES-version finessi puuttuu, ja siihen on syynä PlayStationin ohjain.



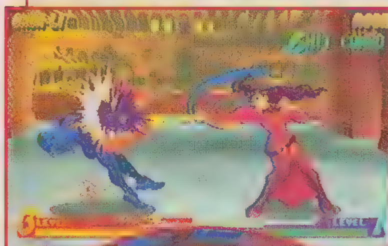
ter Alpha

Dreams















ENNEN OLI SF RAUTAA

Monta vuotta odottamani hetki on vihdoin tullut. Monta päivää Topille nalkutettuani pitelen vihdoin kädessäni Street Fighter Alphaa.

Mitä tästä pelistä voisi sanoa? Rehellisesti sanoen, ennen se oli parempi. Silloin kun SFII oli vielä tuore ja pyyhki pelimaailmaa kuin tornado. Silloin idea oli uusi ja omaperäinen. Silloin pystyin luottamaan siihen, että Ken tottelisi pienintäkin käskyäni.

No, eihän Alphakaan mikään huono esitys ole, mutta kaiken kaikkiaan siitä jää suuhun vanhalla menestystuotteella rahastamisen maku.

John 82

UUSVANHA

Ensimmäisen kerran joudun valittamaan Sonyn ohjaimen tuhoavasta vaikutuksesta muuten hyvään peliin. Ongelma on siinä, että esimerkiksi Ryun Dragon Punchissa peukalo jää helposti nalkkiin kahden ohjausnappulan väliin. Ensinnäkin se sattuu ja aiheuttaa pitkään pelatessa se varmasti jonkinlaisen "videopelipeukalon." Toiseksi se johtaa tekniikan epäonnistumiseen liian usein, mikä puolestaan on pelkästään turhauttavaa.

Tästä viasta (johon Capcom ei ole syyllinen) huolimatta Street Fighter Alpha on melkein se kauan kaipaamani Street Fighter II:n jatko-osa. Siitä löytyy kaikki alkuperäisen pelin suureksi tehneet asiat sekä paljon uutuuksia, joita ovat esimerkiksi super-spesiaalit ja uusvanhat hahmot. Hiukka lisää mielikuvitusta ei olisi kuitenkaan haitannut. Pelin perusidea ja grafiikka eivät eroa juuri ollenkaan kaikista Capcomin viime vuosina tuottamista beat 'em upeista – tätä lajia on jo aivan tarpeeksi. Toisaalta välillä on mukavaa palata hetkeksi kaksiulotteisen tappelupelin pariin kaikkien Virtua Fighter -kopioiden jälkeen.

Topi 86

PLAYSTATION

GRAFIIKKA 81
Grafiikka ei juuri vakuuta muiden PlayStationin tappelupelien rinnalla.

TUNTUMA 83
Parempi ohjaus kuin PlayStationin muissa beat 'em upeissa. Valitettavasti ei kuitenkaan SNES:n SF2:n tasoa.

ÄÄNET 87
Melko tavanomaiset äänet, joissa kuitenkin muutama hyvä sample.

HAASTE 85
Tuttua tavaraa: uusi turnaus, josta löytyy sekä uusia että vanhoja vastustajia.

YHTEENSÄ
Hyvä, mutta ei tee enää sellaista vaikutusta kuin SF2:n ilmestyessä pari vuotta sitten.
84

LUONNE Tasoloikka
JUKAISIJA Disney
JAKELU
MYYNNISSÄ Huhtikuu
PELAAJIA 1
PELIMUISTI
KOKO 32 MBit
MUUTA Myös Megalle

Uusi Disney-elokuva tarkoittaa yleensä sitä, että sen tapahtumat pääsee pian kokemaan myös omalla konsolilla. Disneyn tietokoneella piirretyn elokuvan pitäisi olla kuin kotonaan pelikonsolilla.







Viime aikojen elokuvapelitulvasta Disneyn Toy Story on ehdottomasti mielenkiintoisin – ja paras.

ON MIKKI NYT KYBERAVARUUTEEN LÄHTENYT

Disneyn uusimmassa elokuvassa piirustuslaudat ja kynät on heitetty nurkkaan ja korvattu sadoilla työasematietokoneilla. Koko elokuva on tietokoneilla "piirrettyä", ja lopputulos on erinomainen. Vanhalla Waltilla ei ole mitään syytä pyöriä pakastimessaan, sillä hän olisi varmasti tyytyväinen perustamansa yhtiön luomaan virstanpylvääseen.

Toy Story on mukavaa viihdettä koko modernille, tietokoneisiin tottuneelle perheelle.

Kyber-Disneyn siirtäminen 16-bittiselle konsolille ei ole mikään helppo tehtävä – SNES ja Mega Drive kun eivät ole mitään Sunin Sparcstationeita. Lopputulos on kuitenkin onnistunut ja on mukava katsella päähenkilö Woodyn lönkyttelevän värikkäässä pelimaailmassa.

NEUROONIT SOI

Perusteiltaan Toy Story on tasoloikka, jota on kenttien välissä maustettu ongelmaosuuksilla. Kyseessä ei ole peli, jonka voisi pystyisi pelaamaan yhdellä istumalla alusta loppuun. Kentät ovat vaihtelevia. Yhdessä kentässä vapautetaan leikkisotilaita, jotka sitten opastetaan lelukännykkään. Toisessa kentässä järjestellään leluja omille paikoilleen, ennen kuin huoneessa asuva poika tulee kotiin. Myöhemmin Woody tekee tuttavuutta avaruusnukke Buzzin kanssa ja mittelee voimiaan tämän kanssa useammilla kentillä eri tavoin.

KOKO PERHEEN HUPAA

Koska Toy Story perustuu Disneyn elokuvaan eikä ole liian vaikea, niin se sopii koko perheelle. Kyseessä on enemmän kuin pennut vaimentamaan suunniteltu ajantappopeli – Toy Story on mukavaa viihdettä koko modernille, tietokoneisiin tottuneelle perheelle.

Ottakaa siis vanhempianne kädestä kiinni ja taluttakaa heidät pelikauppaan Toy Storyn äärelle. Sen jälkeen voitte yhdessä pelata pelin alusta loppuun. Vinkki: jos juututte, niin käykää katsomassa elokuva, siitä löytyy nimittäin paljon hyviä vihjeitä peliinkin.

IT'S DISNEY-TIME

Uusi Disney elokuva on aina yhtä merkittävä tapaus. Silloin saa hetkeksi palata lapsuuteensa. Samanlaista lapsen riemua tuntee pelatessaan Disneyn Toy Story -peliä.
Aivokoneisto on koetuksella pelin ongelmapalojen edessä. Sorminäppäryyskin tulee testattua – kyseessä on siis koko perheelle sopiva peli. Harmi vain että peli on englanninkielinen, sillä pienimpien voi olla vaikea pysyä juonessa mukana. Nuorimpien pelaajien kannattaakin ottaa vanhemmat mukaan peliin – ainakin tulkeiksi.

John Carling 88

GOOSH!

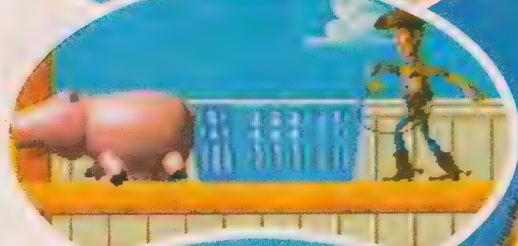
Jo pelkkä idea Toy Storyn sovittamisesta 16-bittisille kuulostaa epäilyttävältä. Täytyy kuitenkin myöntää Disneyn onnistuneen tehtävässä hienosti. Raren tapaan hekin ovat onnistuneet tunkemaan ACM-grafiikkaa 32-megabitin kasetille. Kaikki tietävät ettei koolla ole loppujen lopuksi suurempaa merkitystä pelin laadulle, mutta siitä huolimatta Toy Story on rankka tasoloikka. Siitä löytyy sopivasti ongelmapaloja, joita useimmista nykyajan tasoloikista ei tunnu löytyvän etsimälläkään. Kun koko komeus sitten vielä kuorrutetaan komealla grafiikalla, niin hyppysistä löytyy yksi kaikkien aikojen parhaista tasoloikista.
Peli ei ehkä ole yhtä komea kuin elokuva, mutta ainakin yhtä viihdyttävä.

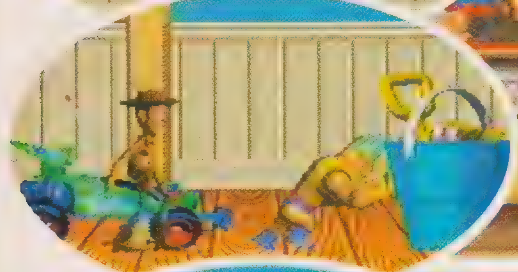
Martti 89

Story











Pallot tarkoittavat vaaraa. Oikealla näemme kuinka Babe urheilee. Toy Storyssa on juuri sopivasti haastetta.



Toy Storyssa ei kuljeta vain paikasta A paikkaan B, sillä siitä löytyy piristäviä ongelmakohtia. Ensimmäisessä kentässä sankari etsii lelukavereitaan auttaakseen nämä omiin laatikkoihinsa.



SUPER NES

GRAFIIKKA 87
Ei elokuvan veroista, mutta ehkä se olisikin ollut liikaa pyydetty.

TUNTUMA 88
Hyvä ohjaus, kun siitä ensin pääsee perille.

ÄÄNET 85
Hauskoja äänitehosteita ja Disneylle tyypillisen hyvää musiikkia.

HAASTE 90
Kaikkien lelutarinoiden selvittämisessä riittää tekemistä.

YHTEENSÄ
Komea, hauska ja haastava uusi Disney-peli.

89

LUONNE	Sport
JULKAISIJA	Sony
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Huhtikuu
PELAAJIA	1 – 2
PELIMUISTI	Muistikortti
KOKO	CD
MUUTA	

Electronic Arts on ollut jääkiekkopelien kuningas aina siitä asti kun julkaisi Mega Drivelle pelin EA Hockey. Monet ovat yrittäneet, mutta kukaan ei ole päässyt tuon klassisen mestariteoksen tasolle. Ennen kuin nyt.



NHL Face

Urheilupelit ovat nykyään suositumpia kuin milloinkaan aiemmin. Pelitalojen välinen kilpailu on koventunut samaan tahtiin urheilupelien suosion kasvun kanssa. 16-bittisille konsoleille löytyy pelejä useimmista urheilulajeista. Niistä on vaikea pistää paremmaksi, 32-bittisten paremmasta grafiikasta ja äänistä huolimatta. NHL All Star Hockey ja FIFA '96 panostivat mahdollisimman moniin erilaisiin kamerakulmiin maksimaalisen todellisuudentunnun tavoittelussaan. Valitettavasti sekä Sega että Electronic Arts eivät oikein onnistuneet, sillä komean julkisivun alle jäi sellainen pikkuseikka kuin pelattavuus. Sonyn oman lätkäpelin kohdalla lopputulos on toisenlainen. Sen sijaan että siinä käytettäisiin ennalta määrättyä kamerakulmaa, niin peliä seurataan koko ajan aivan kuten oikeissa TV-lähetyksissäkin. Perspektiivin voi valita neljästä erilaisesta, ja ne kaikki toimivat upeasti – kiekko ei pääse kertaakaan livahtamaan näkyvistä. Mukaan on ujutettu myös erilaisia graafisia hienouksia, kuten mainoksia vierittävät laitapaneelit ja jättinäytöllä esitettävät valikot.

Tästä lätkäpelistä loistaa sana 'laatu' jo pitkälle. Vaikuttaa siltä kuin Sonylla olisi testattu kaikki aiemmat lätkäpelit, minkä jälkeen niiden hyviä ja huonoja puolia on punnittu tarkkaan ja lopuksi kasattu parhaista paloista lähes täydellinen peli. Lätkäpelien suurin ongelma tuppaa olemaan jäähyjen tuomitseminen. Monissa peleissä jäähylle saattaa joutua jostain ruudulla näkymättömästä syystä, mutta NHL Face Offissa pelaaja tietää täsmälleen miksi tuomari puhaltaa pelin poikki. Taklauksia on kolme erilaista, ja niiden harkitsematon käyttö aiheuttaa usein koukkauksia ja korkeita mailoja. Kunnon runttauksen jälkeen television kaiuttimesta purkautuu kovaääninen urahdus tai huuto. Monissa lätkäpeleissä joutuu katselemaan pelaajien luistelua uusille paikoilleen pillinvihellyksen jälkeen. NHL Face Offissa siitä pääsee yksinkertaisella napinpainalluksella!

Jokaisella kentällä hääräävällä pelaajalla on omia erikoisominaisuuksiaan. Raskastekoinen pakki luistelee paljon hitaammin kuin kevytrakenteinen hyökkääjä ja vasenkätinen pelaaja ampuu paremmin vasemmalta puolelta – juuri kuten elävässä elämässäkin. Kannattaakin katsoa joukkueensa pelaajien Player Cardeja, joista edellämainitut seikat selviävät. Yksinpelissä huomaa pian, että tietokoneen ohjaama joukkue oppii ihmisvastustajan taktiikan – pelityylin pitää sen vuoksi olla vaihteleva ja taktikoiva. Siinä on jälleen yksi syy, miksi NHL Face Off kestää pitkään.

NHL Face Off on uskomattoman hyvännäköinen, ja sen ohjaus on helposti opittavissa, joten se kiinnostanee muitakin kuin lätkähulluimpia konsolipelaajia. Vaikeusasteita on kolme erilaista, ja niistä helpoimmalla kuka tahansa viihtyy NHL Face Offin parissa, varsinkin kaksinpelinä. Sony on onnistunut komeasti välttymään perinteiseltä "komea ulkokuori = tylsä peli" -yhtälöltä ja tehnyt pelin joka käyttää PlayStationin koko tehoa.

KIITOS, SONY!

Konsoliurheilupeleistä lähimpänä sydäntäni on aina ollut jääkiekko. 32-bittisten valloittaessa maailmaa on ollutkin vain ajan kysymys kunnes joku tekee lätkäpelin joka käyttää uusien koneiden koko tehoa. Aiemmin urheilupelien kiistaton valtias on ollut Electronic Arts, mutta nyt Sony näyttää mistä dopingtestaaja kusee. Kaikki mitä olen aina lätkäpeliltä toivonut, löytyy NHL Face Offista. Grafiikka on upeaa ja ohjaus mukaansatempaava ja sopivan monipuolinen. Äänet ovat niin realistiset, että tuntuu siltä kuin olisi itse jäällä taklaamassa vastustajia päin laitoja ja vetämässä tappolaukauksia kohti maalia. Aiemmista jääkiekkopeleistä tämä eroaa siinäkin, että vihdoinkin kaukalo on riittävän suuri – vihdoinkin on tarpeeksi tilaa liikkua eikä tarvitse aina päätyä ruuhkaan. Odotus on päättynyt – täydellinen jääkiekkopeli on täällä!

NIKO 95

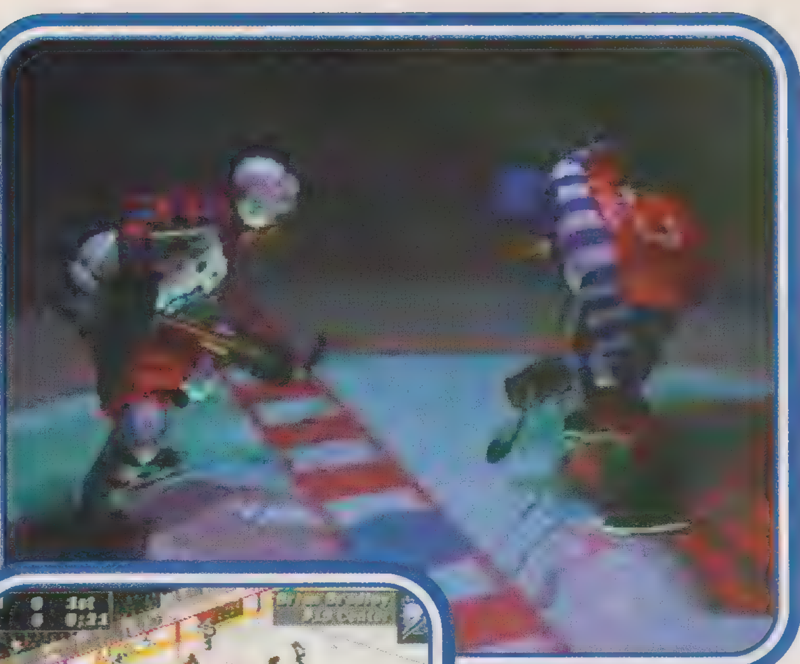
SONY HOITAA HOMMAN

Electronic Arts on ollut jääkiekkopelien kuningas aina siitä asti kun julkaisi Mega Drivelle pelin EA Hockey. Monet ovat yrittäneet, mutta kukaan ei ole päässyt tuon klassisen mestariteoksen tasolle. Ennen kuin nyt. NHL Face Off todistaa, että Sonyllakin osataan urheilupelien tekeminen. Electronic Artsin klassikosta on napattu paljon, mutta se ei minua haittaa.

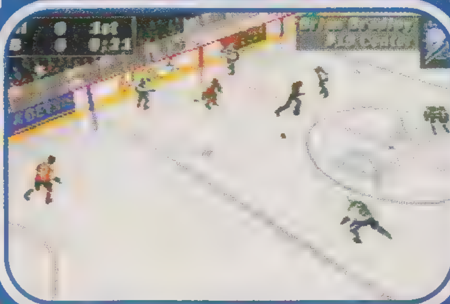
NHL Face Off on komea ja sujuva ja erittäin harkitusti kasattu. Tästä ei enää lätkäpeli paljoa parane.

Topi 92

Ulkonäkönsä puolesta NHL Face Off muistuttaa paljon Electronic Artsin NHL-sarjaa. Eroja löytyy kuitenkin heti Sonyn käyttämistä kamerakulmista.



Sony on viisaasti laittanut pelin introon renderoituja pelaajia b-luokan näyttelijöiden ja Full Motion Videon sijaan. Siitä raikuvat aplodit.



Off





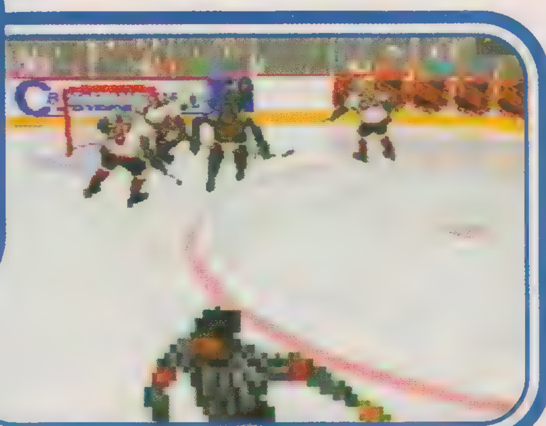


Ketjuja voi vaihtaa myös manuaalisesti. Siihen kuluu tavallista enemmän aikaa, mutta joukkueen kokoonpanon pääsee määräämään tarkemmin.

Kaikki NHL-liigan pelaajat ja joukkueet ovat mukana. Myös omia lätkätähtiä pääsee luomaan.



Tällaisista joukkuelajeista tehdyissä peleissä tärkeintä on yleisnäkymä, ja kuten näkyy NHL Face Offissa pysyy hyvin tapahtumien tasalla.



GRAFIIKKA 88
Tältä se pitääkin näyttää.

TUNTUMA 92
Uskomattoman sujuva ja helposti opittava.

ÄÄNET 92
Todenmukaiset äänitehosteet ja innokas yleisö.

HAASTE 94
Yksinpelinä kestää pitkään, kaksinpelinä ikuisesti.

YHTEENSÄ
Maailman paras lätkäpeli!

93

LUONNE Tasoloikka
JULKAISIJA Konami
JAKELU
MYYNNISSÄ Nyt
PELAAJIA 1
PELIMUISTI Salasana
KOKO 16 MBit
MUUTA

Belmontin perhe on palannut vihdoinkin selvittämään tilit julman Draculan kanssa. Miksei peli kuitenkaan ole yhtä hauska kuin ennen?

Castlevania Vampire's Kiss

Drac is back! On tullut Belmontin perheen aika tehdä tilit lopullisesti selviksi vanhan verenimijän kanssa pelissä Castlevania – Vampire's Kiss.

Castlevania on yksi pitkäikäisimpiä pelisarjoja, joita TV-pelien lyhyen historian aikana on nähty. Belmontin perhe on taistellut vampyyreja ja muita epattoja vastaan ainakin NES:llä, SNES:llä, Game Boylla ja Mega Drivella. Nyt on jälleen uuden SNES-seikkailun vuoro. Jakson nimi on Vampire's Kiss, ja Belmontin perheen kaikki kolme pitkäikäistä jäsentä ovat mukana. Kaksi heistä on kidnapattu, ja jäljelle jäänyt Simon lähtee vapauttamaan heitä ja tekemään Draculan juonet tyhjiksi. Tehtävä ei ole helppo...

Jos Simonia oikein onnistaa, niin piiskansivallus tipauttaa hänelle mehukkaan pihvin, joka pötsissä antaa potkua pitkälle päivään.

Apuna Simonilla on Belmontin perheen perinteinen ase, ruoska. Sillä hän suomii sekä vihollisia että matkan varrella ohittamiaan eläviä valoja. Jokaisesta piiskatusta valosta löytyy jotain mukavaa ja tarpeellista, esimerkiksi kirveitä, veitsiä ja pyhää vettä. Joistakin valoista tipahtaa pieniä tai suuria sydämiä, jotka ovat bonuksien parhaasta päästä. Jos Simonia oikein onnistaa, niin piiskansivallus tipauttaa hänelle mehukkaan pihvin, joka pötsissä antaa potkua pitkälle päivään.

Draculan lähituntumaan päästäkseen Simonin täytyy ruoskia ja tasoloikkia tiensä seitsemän kentän läpi. Matkaa ei tarvitse taittaa suoraan, sillä vaihtoehtoisia reittejäkin riittää – tosin kaikki niistä eivät johda vangittujen sukulaisten luokse. Jos näyttää siltä että pääsee kentältä toiselle kohtaamatta pomoa, niin silloin on syytä ottaa hieman takapakkia ja etsiä muita reittejä. Kidnapatut Belmontit vapautettuaan voikin varmistaa että Dracula kohtaa loppunsa lopullisesti – ainakin seuraavan loppuun asti.

PETTYMYS

Castlevania – Vampire's Kiss on raskas pettymys. Ei siksi että se olisi huono, kaukana siitä; CVK on tasoloikkien paremmasta päästä ja sen keskiaikainen kauhumiljöö tuntuu hauskemmalta ja enemmän mahdollisuuksia tarjoavalta kuin monen muun pelin ympäristö. Vampire's Kiss -pelissä on kaksi suurta ongelmaa. Ensinnäkin sen ohjelmoijat ovat olleet kamalan laiskoja. Voin suorastaan kuulla korvissani Konamilla käydyt kahvitaukokeskustelut: "Kuulkaas nyt kaverit, eikös tämä ala jo riittämään? Minä haluaisin jo lähteä kotiin viikonlopun viettoon. Miksi meidän pitäisi hikoilla jonkin SNES-pelin ohjauksen parissa? PlayStation jyrää hei! Lisää kenttiä? Älä nyt naurata, Seitsemän on hyvä elokuva. Minen jaksa enää. Sukatkin haisee. Mä häivyn. Moikka."
Toinen ongelma on se, että tämän pelin edeltäjä SNES:llä ei ole enempää eikä vähempää kuin lajityypin mestariteos. Kaivoin pelikirjastostani Super Castlevania IV:n ja pelasin sitä pari tuntia ennen kuin aloitin Vampire's Kissin testaamisen. Uskokaa pois, ero näiden kahden Castlevanian välillä on selvä. Uudempi seikkailu on ottanut kehityksessä koko joukon askelia taaksepäin.
Ohjausta voi parhaiten kuvailla sanalla 'suuripiirteinen'. Ruoskaa ei voi edellisen seikkailun tapaan heiluttaa etuviistoon eikä sen avulla voi leikkiä Tarzania, mikä tekee pelattavuudesta huomattavasti köyhempää. Vampire's Kiss on muuten lähes valokopio edeltäjästään. Jollet ole aiemmin perehtynyt Castlevanioihin, niin kannattaa hankkia ennemmin Super Castlevania IV. Vampire's Kissiä ei voi suositella kuin Castlevania-fanaatikoille. Ja valitettavasti heillekin se saattaa olla pettymys.

Tommi 79

HUTILOITU

Marioiden, Zeldojen ja Final Fantasyjen jälkeen Castlevania on suosikkipelisarjojani. NES-seikkailut olivat huipputavaraa, huippukohtanaan seikkailuklassikko Simon's Quest. SNES:n Super Castlevania IV on edelleen peli, jonka pariin voi palata uudelleen ja uudelleen. Minun silmissäni Konami on melkein yhtä luotettava kuin Nintendo ja Square. Goonies II:ta ensimmäisen kerran pelattuani jouduin kuitenkin tunnustamaan, että myös Konamilta saattaa ilmestyä keskinkertaisia ja mitäänsanomattomia pelejä. Castlevania – Vampire's Kiss kuuluu valitettavasti siihen joukkoon. Useimpiin muihin tasoloikkiin verrattuna se on hyvä, mutta Konamin ja Belmontin perheen kunniakkaat perinteet muistaen lopputulos ei ole suosionosoitusten arvoinen.

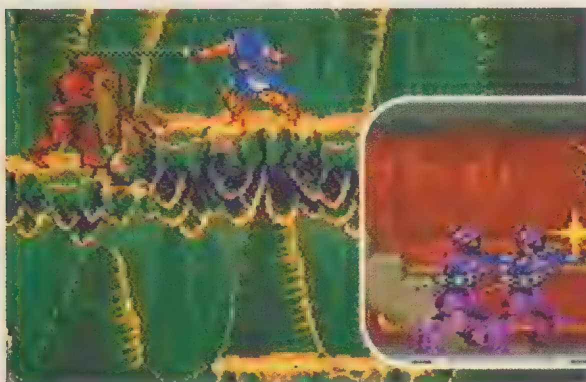
Topi 80



Kiss

Castlevania – Vampire's Kissin grafiikka on komeaa ja yksityiskohtaista, mutta siitä puuttuu edeltäjiensä tunnelma. Myös sankarin ruoskasta tuntuu olevan puhti poissa entiseen verrattuna.



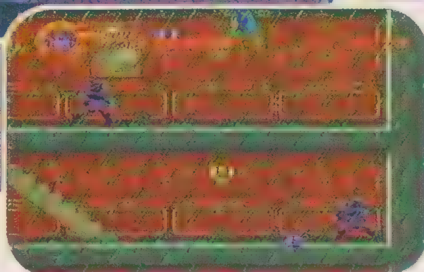














Tie Draculan luo ei ole kovin pitkä, mutta omalla tavallaan kuitenkin vaikea. Onneksi herra Belmont saa välillä salasanoja, jotka helpottavat matkantekoa.

SUPER NES

GRAFIIKKA 82
Siistiä ja hyvin tehtyä, mutta mielikuvituksetonta.

TUNTUMA 81
Ohjaus on turhauttava, varsinkin hypyissä.

ÄÄNET 80
Rokki (tai mitä se nyt on olevinaan) ei kuulu keskiaikaan.

HAASTE 79
Haaste kärsivällisyydelle.

YHTEENSÄ
Kaipaamme parempaa ohjausta ja paljon enemmän tekemistä.
80

LUONNE	Strategia/RPG
JULKAISIJA	Sega
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muistikortti
KOKO	CD
MUUTA	

32-bittisille ei ole ilmestynyt ainakaan liikaa roolipelejä. Dark Saviouria ja Shining Wisdomia odotellessamme saamme tyytyä Segan Mystariaan.

Mystaria

SATURN

Mystaria on pieni manner, joka on vuosisatojen ajan kärsinyt sodista ja kurjuudesta. Syyllinen siihen on ilkeä velho nimeltä Bane. Satojen vuosien ajan ihmiset ovat yrittäneet tehdä lopun hänen hirmuvallastaan, mutta koska hänellä on kyky syntyä aina uudelleen, niin tehtävä ei ole helppo. Seikkailun alkaessa Bane on vallannut Queen's Landin ja ottanut sen kuningattaren vangikseen. Kuningattaren poika, prinssi Aragon, ei jää tumput suorina ihmettelemään vaan lähtee taisteluun Banea vastaan.

IN YOUR FACE

Mystarian perusperiaatteet ovat yksinkertaiset. Ratkaistavana on erilaisia skenaarioita. Useimmiten tehtävänä on tehdä selvää Banen kaameista apureista, mutta joidenkin skenaarioiden ratkaisu riippuu oikean reitin löytämisestä. Pelialueena on ruudukko, jossa hahmojaan voi liikutella vapaasti. Polygonigrafiikan avulla pelialuetta, omia hahmoja sekä vihollisia voi tutkia eri kulmista. Jos jotain radikaalia tapahtuu, niin kameralla voi zoomata tapahtumien polttopisteeseen. Alkuun zoomausominaisuus vaikuttaa hienolta, mutta kun on nähnyt Aragonin ystävien ampuvan tulipalloja viisikymmentä kertaa, niin uutuudenviehätys tuppaa karisemaan. Onneksi automaattizoomauksen voi kytkeä pois päältä, jolloin ei myöskään joudu katselemaan viidentoista minuutin mittaisia örkkitaistelukohtauksia. Juuri tällaiset pienet yksityiskohdat tekevät Mystariasta 3DO-edeltäjäänsä vähemmän yksitoikkoisen tapauksen. Koska kaikilla hahmoilla on omat henkilökohtaiset voimansa, niin kannattaa yrittää löytää paras mahdollinen yhdistelmä Banen kätyreitä vastaan. Hahmot kehittyvät koko pelin ajan; koko ajan ilmestyy uusia aseita ja entistä tehokkaampia taikoja, mutta samaan aikaan vihollisetkin käyvät aggressiivisimmiksi. Mystaria muistuttaa perusteiltaan hyvin paljon Mega Driven Shining Forcea.



Mystaria muistuttaa perusteiltaan hyvin paljon Mega Driven Shining Forcea.

TAIKA JA TEKNIIKKA

Mystariassa on valittavana kaiken kaikkiaan 48 erilaista taikaa ja taitoa. Pelin alkupuolella sen hahmoilla on niitä vähänlaisesti, mutta kun kokemuspisteitä alkaa kasaantua, niin hahmot saavat käyttöönsä uusia avuja.

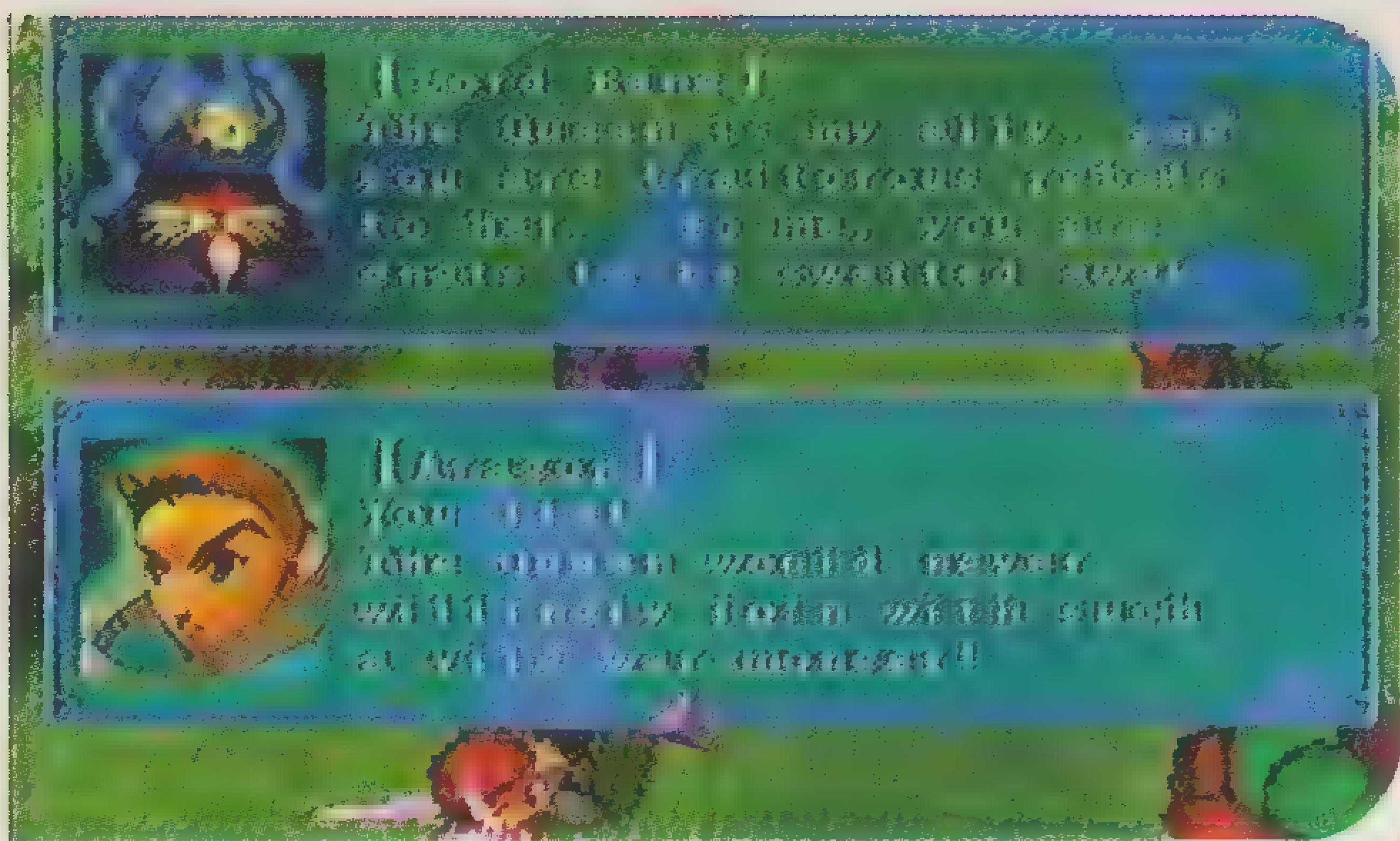
Jokainen hahmo kartuttaa taitojaan henkilökohtaisesti, mikä tarkoittaa sitä, että uudet taidot ovat sidoksissa hahmon ammattiin. Ammatti määrää mitkä kyvyt voivat kehittyä.

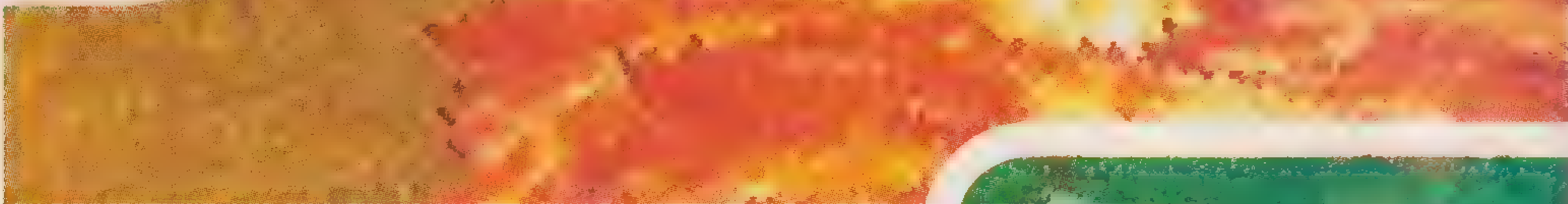
BANDIITTEJA

Mystarian tapahtumien kulkuun ei voi vaikuttaa ennen neljättä skenaariota. Sen jälkeen mannerta pääsee tutkimaan omin päin. Pelaaja saa pari vihjettä siitä mihin suuntaan kannattaisi lähteä, mutta niitä ei ole pakko noudattaa. Vapaudentuntu tuo tullessaan muistumia Final Fantasysta...

Mystaria koostuu useista apua kaipaavista kuningaskunnista. Joka kerran kun ylittää rajan toiseen kuningaskuntaan, joutuu Banen sotilaiden tai maantierosvojen ahdistelemaksi. Koska monet liikkiöt mielellään tekevät vaeltelevan prinssin elämän vaikeaksi, niin enne rajaa kannattaa turvautua joihinkin varotoimiin. Yksi kannattavimmista siirroista on vierailla lähimmässä kylässä kuuntelemassa sen asukkaiden tarinoita lähitienoiden tilanteesta.

Iloinen seikkailija pysyy terveenä taikajuomien ja maagisten pähkinöiden avulla. Kylistä voi ostaa vahvempia panssareita ja tehokkaampia aseita. Tarjonta ja hinnat vaihtelevat kuitenkin paljon. On syytä pitää pennosistaan tarkkaa lukua, jos aikoo selvitä yhtenä kappaleena sodan raatelemalla Mystarian mantereella.





ALKU AINA VAIKEAA

Mystaria ei ole maailman paras RPG, mutta ei huonoinkaan. Peli tuntuu kolmannen skenaarion jälkeen heti paljon paremmalta, koska silloin pääsee seikkailemaan vapaasti. Minua eivät sellaiset roolipelit innosta, joissa tapahtumien järjestys on ennalta määrätty. No, se siitä.

Shinig Force CD:stä pitäneet luultavasti pitävät Mystariastakin, koska niillä on paljon yhteistä. Selkein erottava tekijä näiden kahden pelin välillä on Mystarian polygonigrafiikka, jota ilmankin olisi pärjätty. Vaikka Mystaria perustuukin vanhoille ideoille ja vaikka sen taistelusysteemi onkin hankala, niin se täyttää silti ammottavan aukon Saturnin pelitarjonnassa.

Martti 78

Lord Bane viskaa prinssi Aragonia tulipallolla. Banen tasoisista vihollisista selviämisen opetteleminen vie pienen ikuisuuden.

Banen apuri loitsii seurueen parantajan.



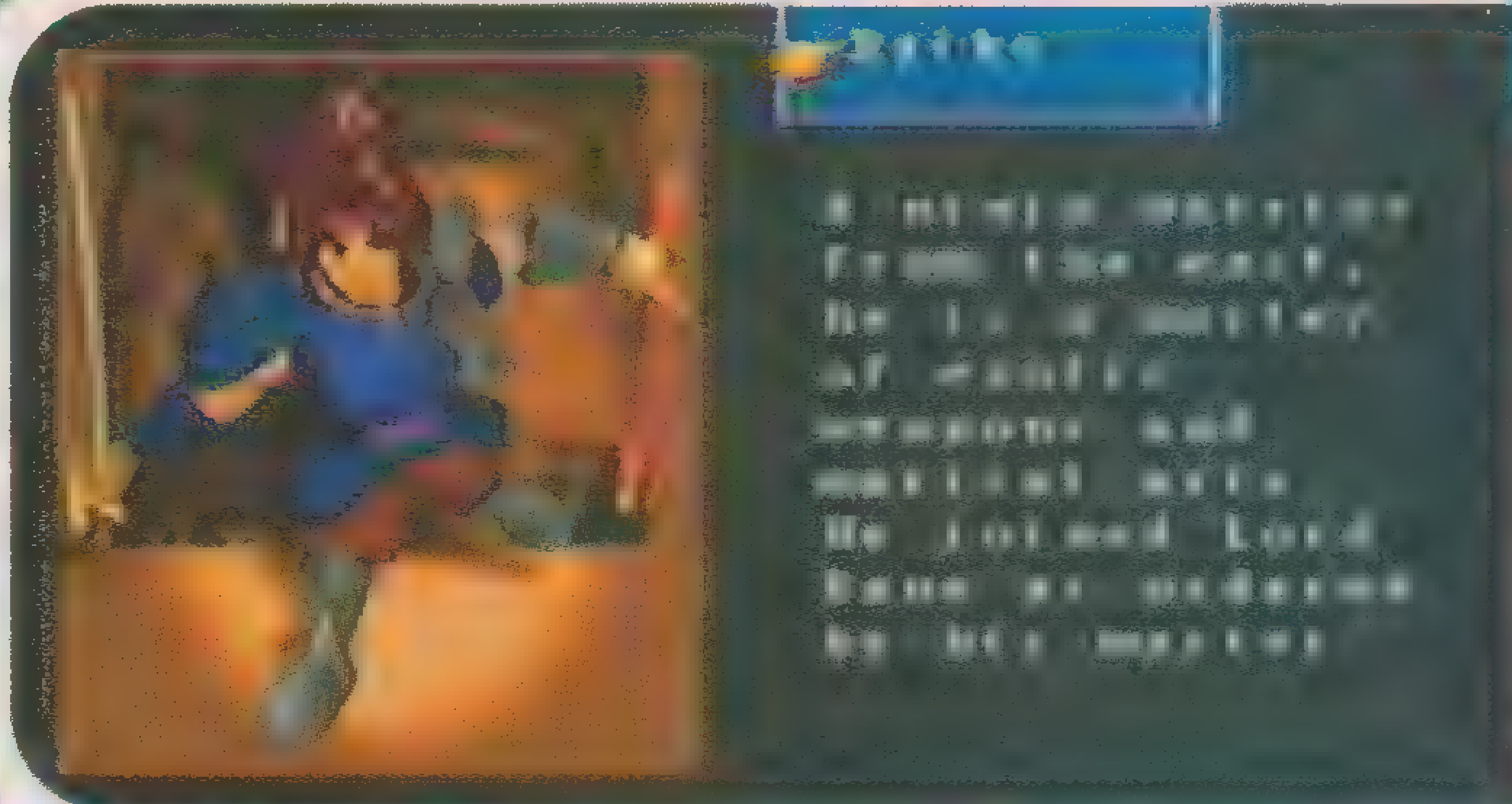
Korkealla vuorella taistellaan Mystarian alkupuolen vaikein taistelu.

MENETTELEE

Mystaria sai minut muistelemaan SNES:n Drakkhen-seikkailua. Kerta kerran jälkeen kypsyin silloinkin ääliömäisiin päähahmoihin, mutta jatkoin silti pelaamista. Olin juuri ostanut ihkauuden SNES-konsolin Amerikasta ja yritin parhaani mukaan vakuutta itseni siitä, että sen kaikki pelit olivat huippupelejä. Drakkhen ei siihen joukkoon kuitenkaan kuulunut. Se on yksi huonoimmista SNES-peleistä. Luultavasti huonoin roolipeli, jota olen pelannut enemmän kuin kymmenen minuuttia.

Mystarian tilanne ei ole ihan niin huono, vaikka sitä pelatessani mieleen pulpahteleekin muistumia Drakkhenista. Yritin kovasti nähdä Mystarian hyvät puolet, koska se on yksi ensimmäisiä 32-bittisiä roolipelejä, mutta niitä ei paljoa ole. Sitäpaitsi minähän olen ammattimies jota ei pelkällä uutuudenviehätyksellä huijata. Mystaria on halpahintainen yritys houkutella RPG-janoisia pelaajia, jotka eivät jaksa enää odottaa. Minä kehottaisin kuitenkin kärsivällisyyteen – hyviäkin roolipelejä on tulossa.

Topi









Mystariasta löytyy paljon erilaisia kamerakulmia. Tässä tutkitaan Banen kätyreitä lähietäisyydeltä.

SATURN

GRAFIIKKA 74
Hiukan liian puuroista polygonigrafiikkaa yhdistettynä epäselvään texturemappingiin.

TUNTUMA 78
Kärsivällisyys on hyve.

ÄÄNET 70
Viulut ja trumpetit saavat varsinaisen pelin vaikuttamaan vähän toisaikaiselta.

HAASTE 80
Mystaria on suurikokoinen peli, jossa on paljon vihollisia ja ystäviä, joiden kanssa voi tehdä tuttavuutta.

YHTEENSÄ
Uuden sukupolven RPG. Mutta parantaako polygoni-grafiikka asiaa?
73

LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Electronic Arts
MYYNNISSÄ	Maaliskuu
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muistikortti
KOKO	CD
MUUTA	Myös Saturnille



PLAYSTATION

Hi Octane -nimisen katastrofin jälkeen Bullfrog yrittää parantaa tapansa. Uusin tulokas on PC-peli Magic Carpetin käännös.

Magic

Käännämme kelloa taaksepäin kauas historiaan asti, ja löydämme itsemme ajasta, jossa taikuus ja hokkus pokkus ovat arkipäivää. Magiaa käytetään ilman pienintäkään pieteettiä joka käänteessä. Taikuuden alkulähde löytyy maaperästä, hienommin sanottuna manasta.

Manan avulla ihmiset ryhtyvät tekemään taikatemppuja, ja ennen kuin huomataankaan, niin esiin on manattu (rah,rah) ikäväluonteisia hirviöitä. Raakalaiset etenevät poltetun maan taktiikkaa käyttäen, ja ihmiskunnan viimeinen toivo lepää maailman etevimmässä velhossa. Velho kuitenkin epäonnistuu tehtävässään ja joutuu syöstyksi pohjattomaan kuiluun. Maailman pelastaminen jää hänen oppipoikansa harteille. (Miksei peleissä ikinä ole ammattilaissankareita?)

Ilkeät velhot lentelevät ymp ja odottavat vain tilaisuuttaa syöksyä pahaa-aavistamattoman sankarin niskaan. Velhot ovat paitsi pahimmanlaatuisia selkäänpuukottajia, myös parantumattomia kleptomaaneja.

KULUNUT RIEPUMATTO

Nopean lentokoneen tai rankasti aseistetun helikopterin sijasta pelaaja joutuu tyytymään resuiseen matonrepaleeseen. Sillä sitten pitäisi lennellä ympäri maailmaa pelastelemassa rahvasta tiukoista paikoista.

Pelin antagonisteja ovat ilkeät velhot ja hirveät hirviöt, jotka yrittävät vallata koko planeetan. Tragedian voi estää vain keräämällä tarpeeksi manaa, ja se tapahtuu vihollisia tuhoamalla. Hävinneet viholliset pamahtavat pieniksi kuuliksi, jotka sisältävät kaivattua manaa. Kun kuulia ampuu, ne muuttuvat sinisiksi ja luovuttavat voimansa.

LINNAN RAKENTAMINEN

Kuulista saatavia voimia voi käyttää erilaisiin taikoihin. Manaa voi käyttää esimerkiksi oman linnan rakentamiseen. Linnasta voi sitten lähettää pallon ammuttuja kuulia. Aina kun pallo noukkii kuulan, niin päähahmon voimat kasvavat ja hän voi käyttää taikavoimiaan yhä tehokkaammin. Pelin maailmasta löytyy paljon eri kokoisia kyliä. Ne voi vapauttaa tuhoamalla niitä piirittävät hirviöt ja ampumalla niiden asukkaiden koteja erityisellä vapautustaialla. Kaikki talot vapautettuaan pääsee seuraavaan kylään, jossa toistetaan sama kuvio.

IKÄVÄT VELHOT

Kuten tuli jo sanottuakin, on olemassa myös pahoja velhoja, jotka yrittävät valloittaa maailman. Myös he kulkevat lentävillä matoilla.

Ilkeät velhot lentelevät ympäriinsä ja odottavat vain tilaisuuttaa syöksyä pahaa-aavistamattoman sankarin niskaan. Velhot ovat paitsi pahimmanlaatuisia selkäänpuukottajia, myös parantumattomia kleptomaaneja. He ilmestyvät paikalle heti kun on ampunut manaa sisältävää kuulaa. Kun sankari katoaa paikalta, velhot ilmestyvät vuorostaan ammuskelemaan kuulaa. Silloin päähahmon voimat vähenevät, ja hän joutuu etsimään kuulan uudelleen, jotta pääsee ampumaan sitä omilla taikavoimillaan. Bullfrogsin Magic Carpet ei ole peleistä helpoimpia.

JA TAAS KONVERSIO

Tylsiä PC-pelejä on viime aikoina käännetty konsoleille oikein urakalla. No, Syndicate ja Theme Park ovat kelpo esityksiä, mutta Magic Carpet on peli, jota ilmankin olisimme selvinneet. PC-puolelta löytyy miljoonittain tällaisia pelejä. Jos sattuu olemaan mattofetisti joka pitää tämäntyyppisistä peleistä, niin mikäs siinä sitten.
Minun mielestäni tämä peli on lähinnä naurettava. Matto siellä ja toinen täällä. Ja taas yksi hyypiö mattoilemassa! Ei mutta, eikös tuo tuolla horisontissa olekin matto?
Nyt saa vaahtoaminen riittää. Magic Carpet on yksi tylsä peli muiden joukossa, eikä se siitä miksikään muutu.

Martti 56

VIHAAN TIETOKONEPELEJÄ

Joskus kaipaan niitä aikoja, kun konsolipelit olivat konsolipelejä ja tietokonepelit tietokonepelejä. CD-ROM:ien läpimurron jälkeen mikään ei ole ollut entisensä. Bullfrog on mallitapaus siitä, miten helppoa PC-pelien kääntämisestä PlayStationille ja Saturnille on tullut. Ja kaikki mahdolliset pelit tunnutaankin käännettävän formaatista toiseen.
Minä en pidä useimmista tietokonepeleistä, ja juuri siihen kastiin kuuluu Magic Carpet. Peli ei aiheuta pienintäkään innostusta. Siinä vain lennellään ympäriinsä kunnes kyllästytään totaalisesti. Mitään mielenkiintoista tai uutta ei ensimmäisten viiden minuutin jälkeen enää ilmesty.

Topi 60




Magic Carpetin idea on hyvä, mutta ei kestä kovin pitkään. Tyypillinen piirre PC-käännöksille.

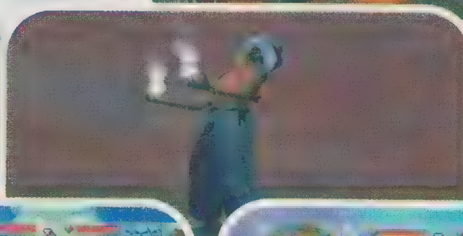


Carpet




Ujostelematon intro riitti varmaankin myymään Magic carpetia sen ilmestyessä ensimmäisen kerran, mutta sen jälkeen vaatimukset ovat kasvaneet.






Matolla pyöriskely alkaa helposti huippaamaan jonkin ajan kuluttua.





PLAYSTATION

GRAFIIKKA **67**
Komea intro, mutta muuten tarjolla ei olekaan mitään mielenkiintoista.

TUNTUMA **56**
Hyppää ikkunasta olohuoneen maton kanssa, niin ymmärrät mitä tarkoitamme.

ÄÄNET **63**
Töttöröötä ja surkeita äänitehosteita.

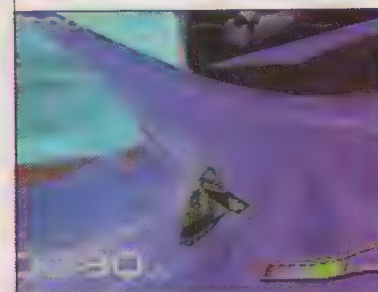
HAASTE **68**
Maailma on niin suuri ja matto niin pieni.

YHTEENSÄ
PC-käännös, jota ilmankin olisimme voineet olla.
59

KÄRKILISTAT








SNES

1. **Yoshi's Island**
2. **Diddy Kong's Quest**
3. **Int. Superstar Soccer Deluxe**
4. NHL '96
5. Chrono Trigger
6. Final Fantasy III
7. Earthworm Jim 2
8. Zelda - A Link to the Past
9. Mortal Kombat 3
10. Breath of Fire II

MEGA DRIVE

1. **Elitserien '96**
2. **Phantasy Star IV**
3. **FIFA '96**
4. Donald Duck - Maui Mallard
5. Earthworm Jim 2
6. Story of Thor
7. Spot goes to Hollywood
8. NHL '96
9. Vectorman
10. Sonic & Knuckles

PLAYSTATION

1. **Tekken**
2. **Doom**
3. **Wipeout**
4. Loaded
5. Extreme Games
6. Ridge Racer
7. Twisted Metal
8. Mortal Kombat 3
9. Krazy Ivan
10. Rayman

GAME BOY

1. **Zelda - Link's Awakening**
2. **Tetris**
3. **Donkey Kong Land**
4. Bomberman
5. Mario's Picross
6. Donkey Kong
7. Street Fighter II
8. Warioland
9. Killer Instinct
10. Super Mario Land

SATURN

1. **Sega Rally**
2. **Virtua Fighter 2**
3. **Virtua Cop**
4. FIFA '96
5. Virtua Fighter Remix
6. Bug
7. Panzer Dragoon
8. Daytona USA
9. Rayman
10. Mystaria

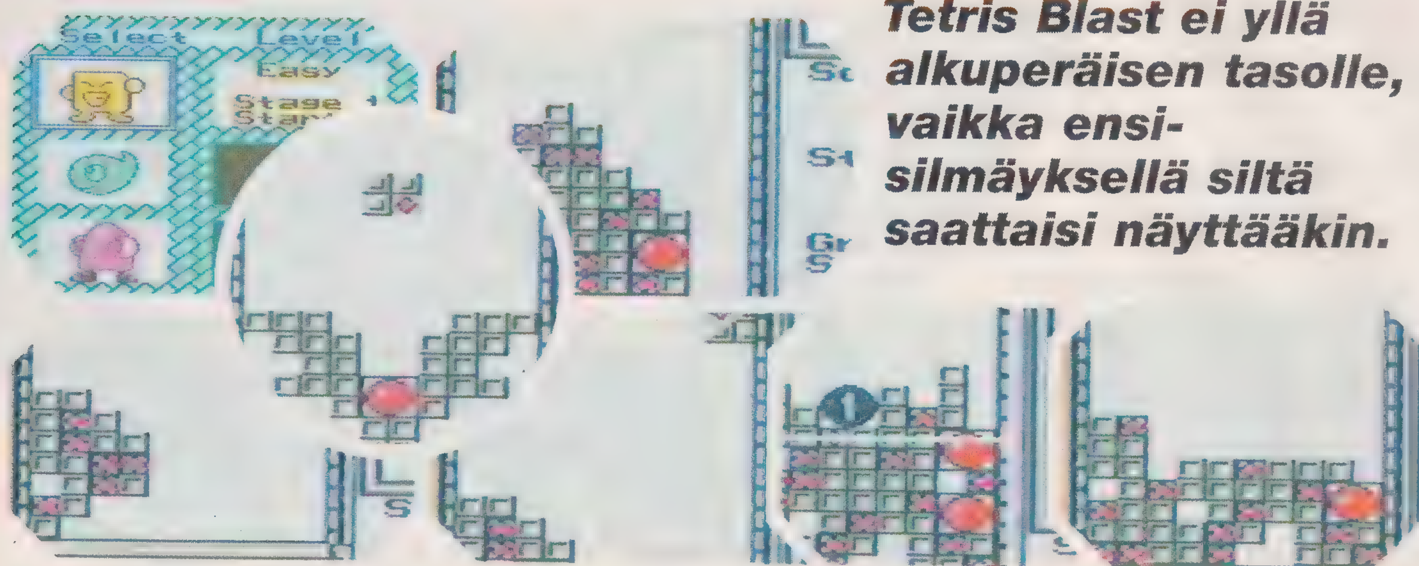
Toivomuslista

1. **Super Mario 64 N64**
2. **Super Mario RPG SNES**
3. **Killer Instinct 2 N64**
4. Resident Evil PlayStation
5. Tekken 2 PlayStation
6. Legend of Zelda V N64
7. Treasure Hunter G SNES
8. Dark Saviour Saturn
9. Super Mario Kart R N64
10. Legend of Thor Saturn

Tetris Blast

LUONNE	Palikkapeli
JULKAISIJA	Nintendo
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Salasana
KOKO	2 Mbit
MUUTA	

Tetris Blast ei yllä alkuperäisen tasolle, vaikka ensi-silmäyksellä siltä saattaisi näyttääkin.



Tetris Blast muistuttaa paljon edeltäjäänsä. Siitä ei kuitenkaan löydy kaikkien odottamaa uutta ideaa.

GAME BOY

Jokaisen pelitalon unelma on tehdä uusi Tetris. Tetris Blast on viimeisin tarjokas palikkapelien uudeksi valtiaaksi.

Kaikille Tetris-faneille on koittanut juhlan aika, sillä peli on vihdoin saanut jatko-osan! Valitettavasti Tetris Blast ei yllä alkuperäisen tasolle, vaikka ensisilmäyksellä siltä saattaisi näyttääkin.

Kaikki venäläisyydet on poistettu musiikkirintamalta. Niiden tilalle on laitettu modernia aerobic-muzakkia. Putoavia kuutioita ei sentään ole vaihdettu miksikään muuksi, tosin niitä on tällä kertaa enemmän ja kuviotkin ovat toisenlaisia. Ruutu ei ole aluksi tyhjä, sillä sen pohjalla on kasa pieniä kuutioita. Sen takia pelin pääsee aloittamaan ikään kuin jonkun toisen kesken jättämästä tilanteesta.

Yksi parannuksista on salasana, jonka avulla pääsee sille tasolle, johon on aiemmin lopettanut, ilman että joutuu pelaamaan varttitunnin hidastettua peliä ennen varsinaisen haasteen alkamista.

Jos tavallinen Tetris Blast ei innosta, niin tarjolla on toinenkin versio. Siinä haaste on hieman erilainen, koska siinä kilpaillaan vihollisia vastaan.
Helpoimman tason vastustajan nimi on Outbit. Hän näyttää kuutiolta jolla on kädet ja jalat. Outbit hiiviskelee kentällä edestakaisin ja estää pelaajaa asettamasta putoavia kappaleita haluamaansa paikkaan.
Vaikeammalla tasolla vastustajina on Gloop-nimisiä pikku fisuja, jotka sabotoivat peliä tarttumalla putoaviin kappaleisiin ja vetämällä ne vääriin paikkoihin ennen kuin pelaaja ehtii tehdä mitään. Gloopeja vastaan paras apu on salamannopea ajattelukoneisto.
Vaikeimmalla tasolla vastustajana on Squidly. Hän onnistuu avittamaan kuutiomuodostelmaa kasvamaan kattoon asti tavallista nopeammin. Squidly-tasoa ei voi suositella vasta-alkajille!

EI TARPEEKSI UUTUUKSIA

Tetris Blast muistuttaa müslia. Paljon pikku paloja. Kaikki niistä eivät maistu yhtä hyvältä. Mikään ei maistu yhtä hyvältä kuin vanha kunnon Tetris. Uuden version viholliset ovat kuitenkin hauska idea.
En oikein tiedä mitä tästä pelistä ajattelisin. Siinä on paljon vanhaa hyvää Tetristä muttei paljoakaan uutta. Pelin tekijät olisivat voineet edes kääntää kentän sivuttain, sillä ylöspäin kasvavia torneja on nähty jo aivan tarpeeksi.

Loviisa 80

PIKKUHAUSKA PALIKKAPELI

Onhan se hyvä että joku yrittää luoda uuden Tetriksen, mutta silloin pitäisi keksiä aivan uusi ajattelutapakin. Se ei vielä tee pelistä uutta, että vanhaan ideaan lastataan ikään kuin mausteeksi pari uutta kikkaa. Tetris Blastissa on tehty juuri sillä tavoin, eikä se tee pelistä yhtään hauskempaa.
Se kritiikistä. Rehellisesti sanottuna on mukava nähdä, että Game Boylle tehdään aivan omia pelejä SNES- ja kolikkopelikäännösten sijasta. Tetris Blast ei ole läheskään paras palikkapeli Game Boylle, mutta silti paljon parempi kuin Killer Instinct tai NBA Live '96.

Tohtori Wiili

GRAFIIKKA 77
Yksinkertaista grafiikkaa ja söpöjä fisuja.

TUNTUMA 79
Yksinkertaista mutta fiksua – kuten muissakin Tetriksissä.

ÄÄNET 69
Tyypillistä aerobic-musiikkia. Vasen, kaks, kolme ja ojennnusss...

HAASTE 85
Kun ruutuun alkaa uiskennella kaloja, on aika antaa periksi.

YHTEENSÄ
Hauska palikkapeli, mutta valitettavasti siinä ei ole uusia ideoita.
81

LUONNE Lentosimulaattori
JULKAISIJA Sega
JAKELU
MYYNNISSÄ Nyt
PELAAJIA 1
PELIMUISTI
KOKO CD
MUUTA

Wing Arms

Konsolimaailma ei ole kovin kuuluisa lentosimulaattoreistaan, joten Segalla on hyvä tilaisuus houkutella propellipäitä Wing Arms -pelillään.



Wing Arms on enemmän tai vähemmän perinteinen lentosimulaattori, johon on ujutettu toimintaa mukaan. Tarina sijoittuu Toisen maailmansodan jälkeiseen aikaan, jossa salaperäinen Avalon-organisaatio uhkaa liittoutuneita. Sinä olet vapaan maailman viimeinen toivo ja saat tilaisuuden valita ja testata erilaisia sotakoneita ennen kuin lähdet taisteluun uhkaavaa järjestöä vastaan.

SPITFIRE VAI MITSUBISHI

Ennen varsinaisen pelin alkua pääsee siis valitsemaan seitsemästä erilaisesta lentokoneesta. Spitfire tai Messerschmitt on varma valinta niille, jotka haluavat tasaisen turvallisen lentomatkan. Muutoin voikin valita jonkin enemmän tai vähemmän tuntemattoman sotakoneen. Mitsubishiä tai punaista prototyyppiä ei kannata valita ennen kuin osaa lentää paremmin kuin Joppe Karhunen.

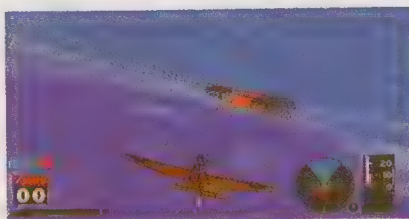
BIGGLESILLÄ EI OLLUT HELPPOA

Wing Armsin ensimmäinen tehtävä on lähinnä harjoittelua ilmasodankäynnin jalossa taidossa. Kun tarkkuus alkaa paranemaan, niin on aika tuhota salainen polttoainevarikko ja jättimäinen sotalaiva. Jo toinen kenttä on niin vaikea, että itse Biggleskin olisi hätää kärsimässä.

Kärsivällisyys on tunnetusti hyve, ja ne jotka jaksavat tarpeeksi pitkään kakkoskentällä, palkitaan huomattavasti helpommalla kolmannella kentällä. Kolmas kenttä sijoittuu valtavan suureen laaksoon, jossa metsästetään viholliskoneita ahtaiden kallionsolien keskellä.

Tehtävät ovat Wing Armsin vahvuus, koska ne ovat niin vaihtelevia. Siitä seuraa että peliin ei kyllästy yhdellä istumalla.

Jo toinen kenttä on niin vaikea, että itse Biggleskin olisi hätää kärsimässä.





RAKETTIEN RAAKAA RAIVOA

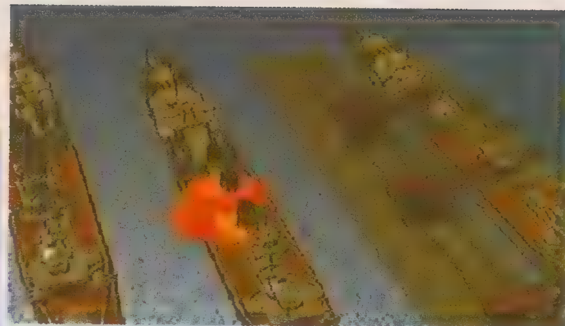
Jokaiseen Wing Armsin tehtävään saa tietyn määrän raketteja. Jos niitä tekee mieli säästää, niin kannattaa huomata sellainen seikka, että jokaisesta raketeilla alasammutusta viholliskoneesta saa rutkasti pisteitä. Ja mitä enemmän pisteitä – sitä enemmän mitaleita.

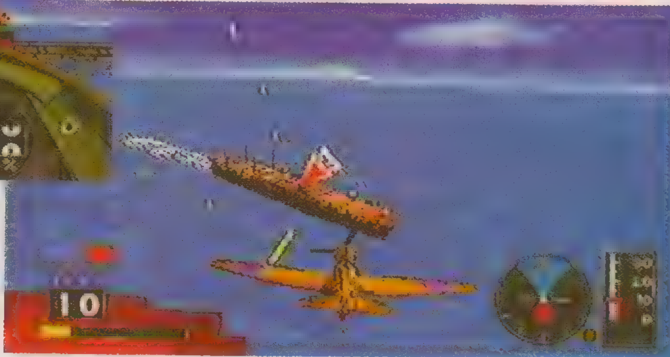
Lentokoneen ohjaus on mielenkiintoinen tekijä. Tavallisessa moodissa lentämiseen ei voi vaikuttaa kovinkaan paljoa. Expert-moodissa autopilottia ei ole ja pelaaja saa lentokoneen täydelliseen hallintaansa.Expert-moodissa lentäminen on hankalaa, mutta se on hinta jonka kärsivällinen pelaaja on valmis maksamaan.

SOTAA KOMPASSIKELLON YMPÄRI

Wing Armsissa voi pelata koko 360° laajuudelta, ja se tuo mukanaan aivan uusia ulottuvuuksia. Vihollisen voi yllättää esimerkiksi monimutkaisella pyörimisliikkeellä. Tai mikä estää lentämästä maata viistäen, jolloin viholliset eivät ehdi havaita Mersua ennen kuin se on liian myöhäistä? Wing Armsista löytyy kolme erilaista kamerakulmaa. Ensimmäinen on ohjaamossa, toinen tarkastelee konetta lähietäisyydeltä ja kolmas katsoo taaksepäin. Viimemainittu aktivoituu automaattisesti, jos vihollinen pääsee hiipimään pyrstön taa. Silloin on syytä tehdä kaikkensa rosvon karistamiseksi. Viholliset ovat sitkeitä pikku pirulaisia, siksikin kannattaa harjoitella lentämään Expert-moodissa. Muuten voi varautua muuttumaan voitonmerkiksi jonkun toisen koneen kyljessä.

Vihollisen kuulasadetta on vaikea väistää. Sen huomaa viimeistään silloin, kun ohjaamon lasiin alkaa ilmestyä luodinreikiä.





Polttoainevarikon jälkeen hävitysvuorossa on valtava lentotukialus.



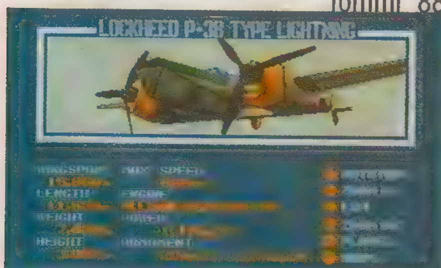


Wing Armsin hienouksia on maisemien pehmeä päivittyminen.

PEHMEÄ LASKU

Tavanomaisten 3D-animoitujen alkujaksojen ja huulisynkkaamattoman polygoniguben suorittaman käskynjaon jälkeen toiminta vihdoin pääsee alkamaan. Wing Armsista löytyy kaksi lentokonepelin tärkeintä ominaisuutta: vauhti ja hyvä ohjaus. Ohjaus on erinomainen ja mahdollistaa oman lentotyylin kehittämisen. Tehtävät ovat vaihtelevia ja mielenkiintoisia. Erilaiset lentokonemallit tuovat peliin lisää syvyyttä. Jokaisella koneella on omat hyvät ja huonot puolensa, mikä ujuttaa mukaan myös strategiaelementtiä. Afterburner-faneille Wing Armsissa saattaa olla liian vähän ammuskelua ja liikaa aivovoimistelua, mutta meitä tietokoneiden lentosimulaattoreihin tottuneita se ei haittaa tippaakaan.

Tommi 88



RENTO LENTOREISSU

Vaikkeivat lentosimulaattorit olekaan milloinkaan olleetkaan minun suosikkejani, niin silti on mukavaa ettei niiden pelaamiseen tarvitse enää kallista tietokonelaitteistoa. Sitäpaitsi Wing Armsin tyylinen peli toimii upeasti Saturnillakin. Peli on nopea ja tarpeeksi helposti ohjattava ja siitä löytyy tarpeeksi toimintaa, jottei siitä tule pitkäveteinen. WA on ehkä hieman liian strategiapainotteinen niille shoot 'em up -faneille, joiden täytyy saada ampua alas ainakin viisi konetta sekunnissa, mutta hyvä valinta niille, jotka haluavat käydä pienellä rentouttavalla lentomatkalla.

Topi 80

Yllä näemme miten lentotukialus osoittautui liian kovaksi palaksi. Avalon ei päästä liittoutuneita helpolla



GRAFIIKKA 82

Keskinkertaista polygonigrafiikkaa sekoitetaan pehmeisiin vierityksiin.

TUNTUMA 83

Autopilotilla ohjaaminen on helppoa, ilman sitä lentäminen käy murhaavan vaikeaksi.

ÄÄNET 83

Vahvat äänitehosteet hukuttavat moottorin metelin.

HAASTE 85

Vaihtelevat tehtävät ja komeat maisemat tekevät Wing Armsista täysin kelvollisen pelin.

YHTEENSÄ

Sopivan toiminnantäyteinen lentoseikkailu, joka riittää pitkään.

83

LUONNE	TASOLOIKKA
JULKAISIJA	Crystal Dynamics
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Huhtikuu
PELAAJIA	1 – 2
PELIMUISTI	Salasana
KOKO	CD
MUUTA	Myös Saturnille

Tasoloikka Gex ei ole mikään uutuus. Crystal Dynamics on vain konvertoinut sen 3DO:lta PlayStationille ja toivoo, että Gex-sisiliskosta tulisi Marion ja Sonicin manttelinperijä.

Gex

Pelin lopulliseen muotoonsa saattaminen kesti yli vuoden. Jotta Gex erottuisi muista tasoloikista, niin siinä on käytetty tuntematonta TV-koomikkoa amerikkalaisesta TV-sarjasta nimeltä Showtime. Koomikko on saanut osan sisiliskon äänenä, ja hänen täytyy kiljua tarpeettomia välihuomautuksiaan koko ajan. Kun Gex esimerkiksi löytää kasan bonus-kultakärpäsiä, niin hän sanoo "one for me and one for me", samaan aikaan kun Gex syö niitä. Kuulostaa tyypillisen egoistiselta.

Gex on suunnattu sekä nuorille että vähän vanhemmille pelaajille. On kuitenkin olemassa vaara, että kukaan ei innostu siitä, koska se on liian lapsellinen aikuisille ja liian naurettava lapsille. Edes liskofanien ei kannata innostua, koska pelin liskot muistuta mitään kotiterraarioista löytyvää. Biologian tunneilta lintsanneille voimme paljastaa, että gekko kuuluu salamantereihin, ja se pystyy vaaran uhatessa irrottamaan oman häntänsä. Jos sen kimppuun esimerkiksi käy lintu, niin gekko voi pelastautua irrottamalla häntänsä, jolloin lintu jää äimistelemään nokassaan roikkuvaa hännänpätkää. Liskon ei tarvitse kuitenkaan jäädä pitkäksi aikaa suremaan menetettyä häntäänsä, sillä menetetyn tilalle kasvaa nopeasti uusi.

Gexin intro on mielenkiintoinen. Lisko istuu TV-tuolissaan ja napsii kielellään kärpäsiä, kunnes ruutuun ilmestyy hänen vihollisensa, kyborgi-hyönteinen nimeltä Rez. Rez imaisee Gexin hirvittävään TV-maailmaan, josta täytyy löytää kaukosäädin. Gex kulkee läpi viiden kentän, joissa jokaisessa on viisi tasoa, apunaan vain ruumiinsa erikoiset toiminnot. Hän osaa esimerkiksi kiivetä seinillä imukuppivarpaidensa avulla, pyydystää kärpäsiä ja bonuksia kielellään ja lyödä vihollisiaan vahvalla hännällään. Kun ensin keksii miten Gexiä ohjataan, niin peli alkaa sujua hienosti.

Gex on suunnattu sekä nuorille että vähän vanhemmille pelaajille. On kuitenkin olemassa vaara, että kukaan ei innostu siitä, koska se on liian lapsellinen aikuisille ja liian naurettava lapsille.



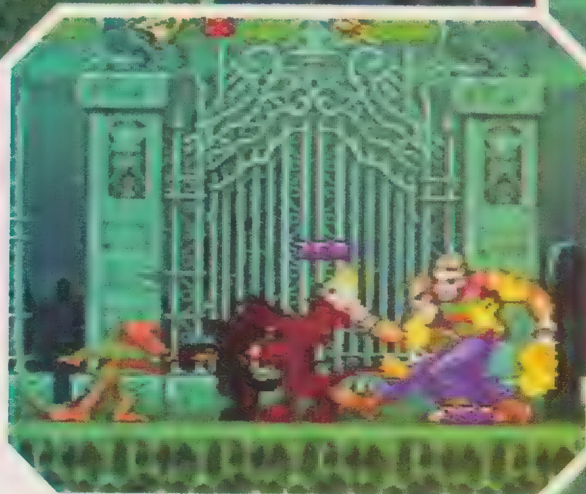
Yksi kentistä sijoittuu hautausmaalle, ja sen rekvisiitat ovat melko makaabereja. Ruumisarkut aukeavat, ja lahonneista kannoista ilmestyy lentäviä pääkalloja. Silloin tällöin ilmestyy Gecko, joka on Gexiä suurempi. Kaiken keskellä voi törmätä tietokoneeseen tai omituiseen pommiin, joten liiasta johdonmukaisuudesta tätä peliä





Tässä kuvassa Gex näyttää kiltiltä ja mukavalta, mutta todellisuudessa hän on sietämätön tyyppi.

ei ainakaan voi syyttää. Musiikki on salaperäistä syntetisaattoriliruttelua ja grafiikka näyttää hienolta, mutta pelin yleisvaikutelma on jotenkin mauton, eikä lataustaukojen tiheys paranna asiaa yhtään. Ohjaus on kohtuullinen, mutta Gex ei ole lainkaan lutunen!



EI LAPSILLE

Minun pitäisi olla iloinen siitä, että olen vihdoinkin saanut eläinpelin, jossa on vieläpä mukavia liskoja – mutta jotain puuttuu, enkä osaa iloita. Miksi? Gex on läpikotaisin amerikkalainen, ja jo pelkkä koomikon ääni pilaa tunnelman. Lisko ei näytä kovin kiltiltä kylmine silmineen, ja hän muistuttaakin enemmän vaarallista krokotiilia kuin niitä mukavia liskoja joita olen tavannut. Tämä ei ole kiva peli, ja siinä vika piileekin. Vihreään kallistunut väriskaala tekee huonovointiseksi ja jonkin aikaa pelattuaan huomaa silmiensä väsyneen ruudun jatkuvasta vilkkumisesta. Luulenpa että lapset voivat pelästyä Gexissä kuvaillusta julmasta TV-maailmasta, enkä voi suositella tätä kuin kylmäverisille ja tylsistyneille aikuisille, joilla ei ole yhtään mielikuvitusta.

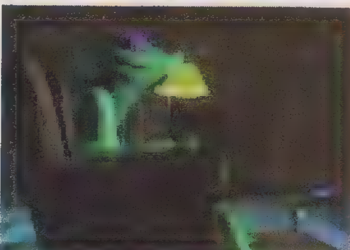
Loviisa 60



TYPERÄÄ

Amerikkalaiset tekevät yhtä huonoja TV-pelejä kuin musiikkiakin. En osaa sanoa mistä se johtuu, mutta mitään Shigeru Miyamotoa siltä mantereelta ei ikinä tule, juuri kuten sieltä ei ole ikinä tullut ketään John Lennoninkaan veroista musiikintekijää. Niin se nyt vain on. Piste. Gex on tyyppiesimerkki siitä, miten amerikkalainen pelitalo yrittää tehdä vastinetta Mariolle ja Sonicille. Seinillä kiipeilevä ja kärpäsiä kielellään pyydystävä lisko on hyvä idea, mutta toteutus haisee. Peli on yksitoikkoinen, mikä johtuu suurelta osalta Gexin laukomista typeristä kommenteista. Ei kiitos, tämä ei kiinnosta minua.

Topi 62





GRAFIIKKA 79

Rumat värit, vilkkuva kuva ja epäaidot liskot, jotka muistuttavat tieteissarjasta "V".

TUNTUMA 75

Ohjaus on toimiva mutta peli tylsä.

ÄÄNET 64

Uskomattoman ärsyttävä kirkuva koomikko ja mitäänsanomaton musiikki.

HAASTE 50

Tämä peli aiheuttaa pahoinvointia, ja suurin haaste onkin siinä, kuinka kauan pystyy pelaamaan ennen kuin täytyy oksentaa.

YHTEENSÄ

Marion ja Sonicin ei tarvitse tuntea itseään uhatuiksi.

61

LUONNE Beat 'em up
JUKAISIJA Disney
JAKELU Import
MYYNNISSÄ Nyt (USA)
PELAAJIA 1
PELIMUISTI
KOKO 24 MBit
MUUTA

Gargoyles

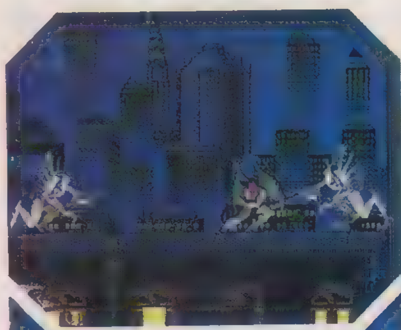
MEGA DRIVE

Disney on alkanut jälleen tehdä pelejä turvauduttuaan vuosia Capcomiin, Segaan ja Virginiin. Uusin Disney-seikkailu on nimeltään Gargoyles.

Kaikkien Mikki- ja Aku-pelien jälkeen peliksi kääntyy Disneyn uusin TV-sarja Gargoyles. Tarina sijoittuu kahteen eri aikakauteen. Tarina alkaa vuodesta 994, jolloin viikingit luovat taikaesineen nimeltä Odinin silmä, jonka avulla he yrittävät tuhota Wyvernin linnan Skotlannissa. Järeitä taikoja tarvitaan, koska linnaa asuttaa demonilaji nimeltään Gargoyles.

Gargoylesien ruumis on kiveä ja kestää useimmat hyökkäykset. Tällä kertaa vastus näyttää kuitenkin liian kovalta kividemoneillekin. Epätoivoisessa yrityksessä estää linnan valtaus, Gargoylesien päällikkö Goliath hyökkää viikinkejä vastaan.

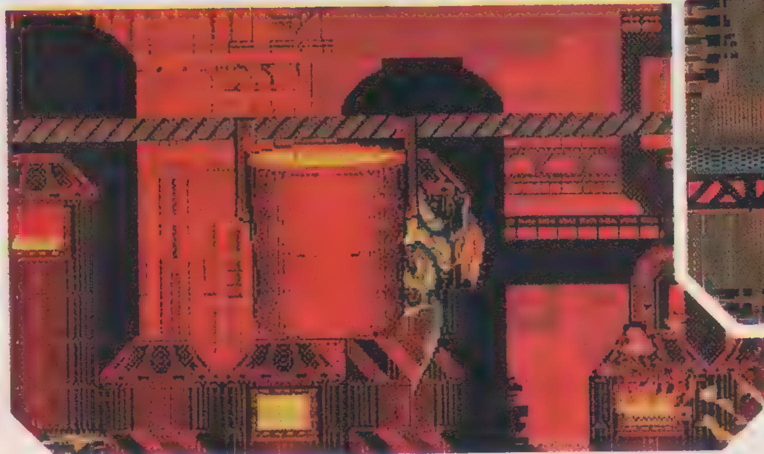
Pelin sankarit eivät juuri välitä reilusta pelistä. Goliath hyökkää yhtälailla niin miesten kuin naistenkin kimppuun.

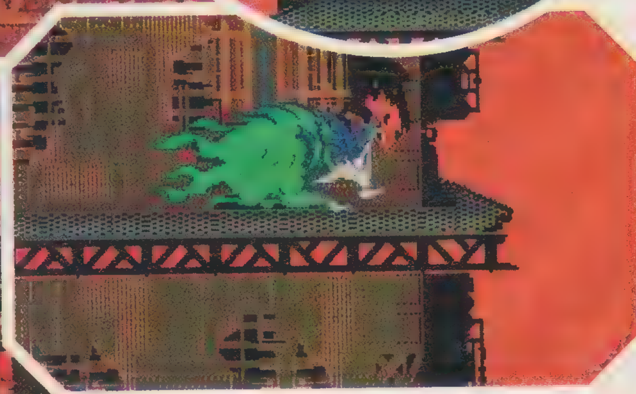




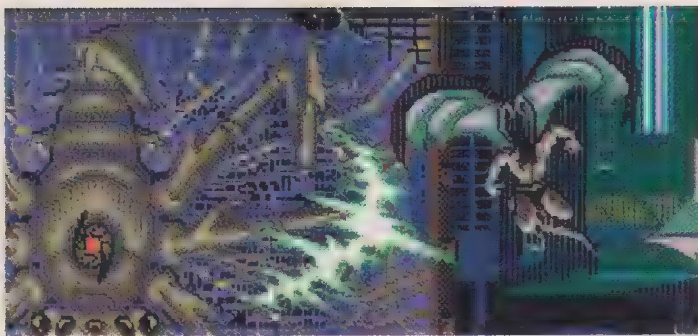


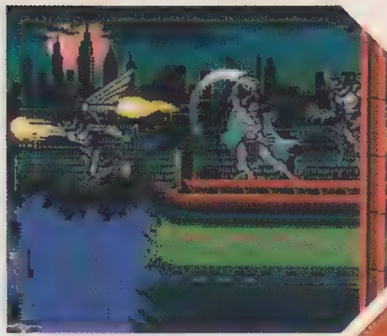






Vasemmanpuolisessa kuvassa Goliath ja generaattori. Seinänvieriä pitkin hiiviskeleminen on kivipään lempipuuhaa.





Kahden ensimmäisen kentän jälkeen Goliath siirtyy Manhattanille, jossa hänen vastustajansa ovat avaruusukkoja viikinkien sijasta.



POTKU MUNILLE PITÄÄ VIIKINGIN LOITOLLA

Pelin sankarit eivät juuri välitä reilusta pelistä. Goliath hyökkää yhtälailla niin miesten kuin naistenkin kimppuun. Säälimättömin hyökkäystekniikka on epäilyksettä potku perhekalleuksiin (auts!), jonka avulla pelin päähenkilö kylvää kauhua viikinkien riveihin. Alapotkun lisäksi Goliathilla on koko joukko muitakin animoituja hyökkäystekniikoita. Näyttävin lienee se jossa Goliath tiputtautuu ilmasta ja syöksyy maahan tuhoten kaiken tielleen osuvan. Tiukan paikan tullessa hän voi turvautua jopa kynsimiseen.

PALUU TULEVAISUUTEEN

Kuten sanottu, Gargoylesin tapahtumat sijoittuvat kahteen eri aikakauteen. Keskiaikaisessa Skotlannissa selvitetään kaksi kenttää, jonka jälkeen siirrytään New Yorkin Manhattanille, missä vastus käy kovemmaksi. Valkyrioiden ja viikinkien jälkeen vastustajiksi astuvat yhtäkkiä robotit, jotka ovatkin sitkeitä mekaanisia epäsikiöitä.

TOIVOSSA ON HYVÄ ELÄÄ

Gargoyles koostuu suurimmaksi osaksi tavanomaisesta sivuttaisvierittävästä beat 'em up -tyylisestä toiminnasta. Parin ensimmäisen etapin jälkeen toiminta muuttuu kuitenkin koko ajan enemmän loikintapainotteiseksi. Loikkimista riittää niin paljon että ei voi kuin ihmetellä josko Disneyllä väsyttiin vihollisten tekemiseen ja tyydyttiin siihen, että 80% pelistä on pelkkää hyppimistä paikasta toiseen. Kun loikkiminenkaan ei sitten suju sutjakasti huonon ohjauksen takia, niin silloin voi alkaa aavistelemaan pahaa...

POMOT KUMOON PUHALTAMALLA

Gargoylen pomot ovat naurettavan sorttisia. Ne voittaa suorastaan naurettavan helposti. Ensimmäisen pomon voitin ilman että oma heebo sai ainuttakaan osumaa, mutta mitäs siitä, ensimmäisten pomojen kuuluukin olla helpohkoja. Sama toistui seuraavankin kentän pomon kohdalla: tein samat kuviot ja jäin viimeiseksi kentälle seisomaan. Voiton avain oli yksinkertainen: seisoo vain sopivalla etäisyydellä ja iskee kynsillä nopeassa tahdissa. Koko homma on ohi parissa minuutissa. Toinen minua suunnattomasti ärsyttävä seikka on kaikki loikkiminen. Hypyn ajoitus on turhauttavan vaikeaa. Jos samaan aikaan vielä vilisee lentäviä vihollisia joka puolella niin että hyppy varmasti menee pieleen, niin koko touhu alkaa tuntumaan tarkoituksettomalta. Jos kysymys olisi edes taidoista, niin vaikeudet saattaisi vielä hyväksyä, mutta koska koko touhu riippuu pelkästä tuurista, niin silloin on jossain jotain mätää. Gargoyles näyttää hyvältä muttei viihdytä hetkeäkään. On suurempi todennäköisyys saada Yatzy kerralla kuin selvitä tästä pelistä.

Tohtori Wiili 56

HUONO OHJAUS

Gargoyles on kouluesimerkki siitä, kuinka paljon ohjaus merkitsee tasoloikassa. Seikkailu on huolellisesti kasattu ja hyvännäköinen, mutta toivottoman huono ohjaus tekee kenet tahansa hulluksi. Mikään ei ole niin turhauttavaa kuin tasoloikka, jossa menestyminen on pelkästä onnesta kiinni. Ikävää että Toy Storyssa hyvää työtä tehnyt Disney on kämmännyt alkuun lupaavalta vaikuttaneen Gargoylesin. Toivottavasti ensi kerralla onnistaa paremmin.

Topi 68



Alemmassa kuvassa kaikkien aikojen helpoin pomo. Sijoita itsesi keskilinjalle ja painele A-nappia, niin homma on ohi ennen kuin huomaatkaan.



GRAFIIKKA 78

Siistiä ja simppeliä grafiikkaa sekä sujuvia animointeja.

TUNTUMA 55

Huono ohjaus laskee pisteitä armotta.

ÄÄNET 74

Naisten kiljuntaa ja taustamurinoita. Tavanomaista musiikkia.

HAASTE 68

Jos on kärsivällinen ja haluaa tappaa aikaa, niin onhan Gargoyles siihen hyvä vaihtoehto.

YHTEENSÄ

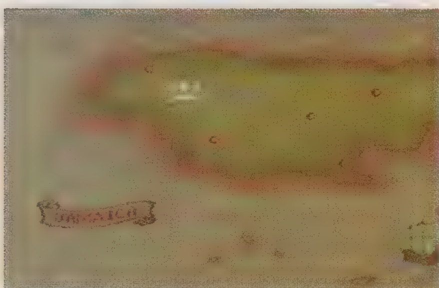
Hyvin tehty, mutta huono ohjaus väsyttää nopeasti.

63

LUONNE	**Toiminta**
JULKAISIJA	**Acclaim**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Nyt**
PELAAJIA	**1 – 2**
PELIMUISTI	
KOKO	**16 MBit**
MUUTA	



Cutthroat



Vaikka tämä kartta muistuttaakin Mario-pelien vastaavia, niin Nintendon tasoloikkien laatua Cutthroat Islandista ei löydy.

Renny Harlinin uusimmasta Hollywood-produktiosta on tehty peli. Elokuva on ehditty haukkua pataluhaksi jo monta kertaa – onko pelistä Cutthroat Islandin maineen pelastajaksi?

Acclaim on aiemminkin yrittänyt menestyä elokuvapelien saralla, tosin heikolla menestyksellä. Valitettavasti Cutthroat Island ei paranna yhtiön mainetta ainakaan parempaan suuntaan. Milloin pelitalot mahtavat ymmärtää, että pelifriikkien houkuttelemiseksi ei riitä pelkkä megabudjetin elokuvan nimi kotelon kannessa?

NESSIMÄISTÄ

Ensimmäinen huomiota herättävä seikka tässä pelissä on sen yletön yksinkertaisuus. Grafiikka, äänet ja pelituntuma – kaikki tuntuvat kuuluvan ennemmin Nintendon 8-bittisen tarjontaan. Tilannetta ei paranna sekään, että CI on valtavan yksitoikkoinen ja paikoitellen liiankin vaikea, jopa kokeneille pelaajille.

Grafiikka, äänet ja pelituntuma – kaikki tuntuvat kuuluvan ennemmin Nintendon 8-bittisen tarjontaan.

IKILIIKKUJA

Peli alkaa linnanpihalta, jossa miekkaillaan pahiksia vastaan. Perusteiltaan homma tuntuu beat 'em upilta. Juuri kun alkaa päästä pelaamiseen kiinni, niin vastaan tulee jo ensimmäinen pomo. Ensimmäisestä kentästä selviää kahdessa minuutissa.

Kakkoskentällä hurjastellaan puukärryillä ylös ja alas mäkistä maastoa. Tarkoitus on väistellä tukkeja sekä kiviä, mutta jyrätä samaan aikaan mahdollisimman monta vihollista. Kaikkia vihollisia ei kannata yrittää yliajaa, sillä isompiin kolosseihin törmääminen tarkoittaa sitä, että pelin joutuu aloittamaan uudelleen alusta.

Aluksi saa vain kolme elämää, ja koska kakkoskenttä on aika pitkä, niin jonkin aikaa joutuu nutaamaan ennen kuin alkaa muistamaan esteiden sijainnit. Seuraavaan kenttään pääsee vasta opeteltuaan kakkosen ulkoa.

Pelin myöhemmät vaiheet muistuttavat alkupään haasteita, tosin koko ajan vaikeutuvina versioina. Cutthroat Island alkaa nopeasti tuntumaan itseään toistavalta ikiliikkujalta.

SNES PYSTYISI PAREMPAANKIN

Kun on pelannut Superilla pelejä Zelda - A Link to the Past, Yoshi's Island ja Donkey Kong Country, niin Cutthroat Island tuntuu jotenkin kömpelöltä. Super NES pystyy paljon parempaan, ja vaikka pelin pohjana onkin megaluokan elokuva, niin mielikuvitusta on säästelty pahemman kerran. Uusia ideoita ei vaativalle pelikansalle ole tarjolla, ja siksipä lopputuloksena onkin pahemman luokan pettymys.

Island





Puuvaunukentillä hyvämuistiset pärjäävät paremmin. Koska paraskaan reaktionopeus ei auta tukkien, kivien ja vihollisten väistelyssä, niin koko kenttä on opeteltava ulkoa.







Jollei kaahata, niin sitten miekkaillaan. Aluksi sekä tavalliset viholliset että pomot ovat naurettavan helppoja.



VOI TÄTÄ TUSKAA...

Näyttää olevan enemmän sääntö kuin poikkeus, että kaikista Hollywoodin megaelokuvista tehdään jonkinlainen pelinrääpäle. Tällä kertaa lahtipenkkiin on joutunut sulohuuli Geena Davisin uusi filmi Cutthroat Island. Rennyn ohjaamasta filkasta ei ole tuntunut pitävän juuri kukaan, eikä tilannetta paranna tämäkään kölin ali hilattu pelinruoto. Tarkoitus on jälleen kerran kyniä rahat pois hyväuskoisilta ääliöiltä, jotka luottavat siihen että pelin on oltava loistava koska sen esikuvana ollut elokuvakin kerran maksoi kaliforniumia. Tästä pelistä ei löydy yrittämälläkään mitään kehuttavaa, koska Geenakaan ei näytä hehkeältä itseltään. Joku pitäisi laittaa Acclaimilta lankulle kävelemään...

Tommi 30

HUONOAKIN HUONOMPI

Minua sitten korpeaa että yli viisi vuotta vanhalle koneelle edelleen julkaistaan tällaista roskaa. Kyllä pelitalojen pitäisi jo tietää mikä erottaa hyvät pelit huonoista. Tällaisilla ala-arvoisilla filmilisensseille perustuvilla peleillä ei saisi hyväuskoisilta lapsilta huijata heidän viimeisiä pennosiaan.

Epäilenpä, että tästä pelistä vastuulliset istuvat jossain norsunluutornissa täysin todellisuudesta irtautuneina. Tornissaan he sitten naureskelevat niille hyväuskoisille, jotka ovat erehtyneet ostamaan pelin. Älkää antako huijata itseänne! Cutthroat Island on luultavasti huonoin milloinkaan SNES:lle julkaistu peli.

Martti 8

GRAFIIKKA 54
NES-konsolilla tämä grafiikka olisi näyttänyt hyvältä.

TUNTUMA 55
Sankarit tottelevat kiitettävän hyvin, mutta yksitoikkoisuus on tappavaa.

ÄÄNET 33
Game Boyn äänenlaatu SNES:llä ei paljoa naurata.

HAASTE 19
Jälleen kerran siinä on haastetta riittävästi, että jaksaa pelata pitempään kuin kymmenen minuuttia.

YHTEENSÄ
Yhtä surkea kuin muutkin elokuvapelit. Tai vieläkin surkeampi.
26

LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Sony
JAKELU	Computer 2000
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	
KOKO	CD
MUUTA	

Intro tekee vaikutuksen ja taustatarinan videopätkät saa myös tekstitettyinä. Saksaksi tai ranskaksi...







Philo

Jotkut kentät vierittyvät sivuttain ja jotkut ylöspäin ja jotkut alaspäin. Sitten on vielä niitä, jotka vierittyvät vinottain...

PLAYSTATION

Tottahan toki jokaisen itseään kunnioittavan konsolin pelivalikoimasta täytyy löytyä kolikkopelitasoinen avaruusräiskintäpeli. Jos koneen nimi on vielä PlayStation, niin sen avaruusblasteri on tietysti maailman paras ja kaunein. Miten suuret lupaukset lunastetaan? Ei riitä, että napataan parhaat puolet sellaisista pelistä kuin Axelay, Darius Twin ja U.N. Squadron.

Riittäisikö se, että puolet CD:n kapasiteetista täytetään video-osuuksilla ja Silicon Graphics -grafiikoilla, ja että pelistä tehdään joka suuntaan vierittävä? Sony Computer Entertainmentin ohjelmoijat ovat tosissaan nähneet vaivaa. Ainakin pelatessaan vanhoja klassikoita. Philosoman kentät tosiaankin vierivät jokaiseen mahdolliseen suuntaan – välillä pystysuuntaan, välillä vaakasuuntaan. Välillä istutaan lentokoneessa ja välillä paetaan raivopäisiä vihollislaumoja pää kolmantena jalkana. Tehtävien välillä, ja joskus niiden aikanakin, ruutuun ilmestyy lyhyitä videopätkiä, joiden tehtävänä on kursia tarina kokoon. Ja koko ajan joku pälättää radiopuhelimessa. Kaiken rekvisiitan tarkoituksena on luoda illuusio siitä, että on oikeasti tehtävää suorittamassa kavereidensa kanssa.

Videopätkät on upotettu itse peliin, ja ohjelmoijat ovat nähneet paljon vaivaa tehdäkseen pelin ja videon siirtymästä niin huomaamattoman kuin mahdollista. Niin hyvässä kuin pahassakin. Parhaimmillaan temppu toimii hienosti, ja pelaaja imeytyy mukaan komeisiin kallioseinämien välissä kuvattuihin kamera-ajoihin. Kun kikka taas ei toimi, niin silloin pelaaja istuu pettyneenä ihmettelemässä, miksei hän voi itse ohjata lentokonetta komeiden Silicon Graphics maisemien keskellä.

Tehtävien välillä, ja joskus niiden aikanakin, ruutuun ilmestyy lyhyitä videopätkiä, joiden tehtävänä on kursia tarina kokoon. Ja koko ajan joku pälättää radio-puhelimessa.

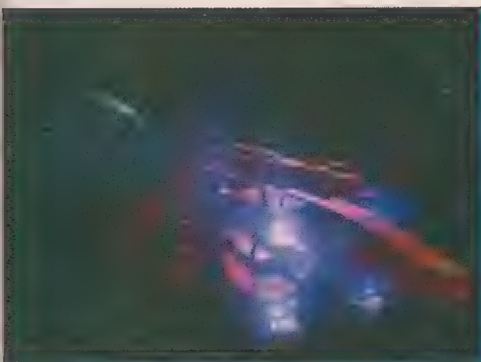
Pelin idea teille on varmaankin selvinnyt jo kuvista. Tällä osastolla Sonyn hemmot eivät ole keksineet mitään uutta. Riittää kun osaa lentää ja ampua. Tasoja on viisi, ja jokaisesta löytyy useita kenttiä. Jokaiselta kentältä löytyy energiabonuksia, lisäelämiä, pikkupomoja ja isoja pomoja. Continueita on vain kaksi, tosin muistikortti helpottaa

KÄVÄÄ JA ENNEN NÄHTYÄ

Jostain kumman syystä tällaiset pelit vetoavat minuun. Näissä saa lentää ja ammuskella kaikkea mikä liikkuu ja keräillä lisä-aseita ja ohjuksia ja robotteja ja pommeja ja liekinheittimiä ja varsijousia ja... Kunnes lopulta muuttuu suureksi kuolemaa kylväväksi asemöykyksi. Upeaa. Valitettavasti Philosoman tekijät ovat kuitenkin keskittyneet enemmän siihen, että ovat saaneet kentät vierittämään mahdollisimman moneen suuntaan kuin siihen mikä on hauskaa. Eikä heitä ole kiinnostanut lainkaan omaperäisyys eikä uudet ideat. Suurin osa tämän pelin valmistuskustannuksista on uponnut kieltämättä komeisiin alku- ja välikuviin, mutta kun introa ei voi pelata! Philosoma on tylsä ja ennen koetun oloinen. En kertaakaan yllättynyt iloisesti kenttien suunnittelusta tai pomojen koosta ja aggressiivisuudesta. Lopputulos vaikuttaakin siltä, että peliluetteloon on vain haluttu lisätä tämänkin lajin edustaja.

Hyvänä puolena tästä pelistä voisi mainita sen, että sitä alkaa helposti miettimään miten upeita tehosteita esimerkiksi U. N. Squadroniin olisi PlayStationin kapasiteetilla voinut lisätä: vaihtoehtoisia kenttiä, salakäytäviä, näyttäviä aseita, giganttisia pomoja, huimaavia solia, osumista tuhoutuvia taustoja, palavasta koneesta laskuvarjolla hyppääviä vihollisia, kevytpukeisia naisia jotka hierovat sankarin kipeytyneitä lihaksia kenttien välillä... Mitään edellämainituista ei kuitenkaan ole mukana, ja suosittelenkin että jätätte Philosoman väliin ja odotatte parempia aikoja.

Joonas 55







soma





Tehosteista ei voi valittaa. Smartbomb keskelle vihollisjoukkoa puhdistaa aina ilmaa.





Tavalliset sivuttaisvierittävät kentät toimivat parhaiten, vaikka ne näyttävätkin hieman litteiltä komeaan FMV-grafiikkaan verrattuina.

EI SAA ILMAA SIIPIENSÄ ALLE

Shoot 'em up on kuoleva pelilaji, ja siitä voi syyttää osaksi Konamia. Gradius, Parodius, Axelay ja Cybernator innoittivat monia pelivalmistajia, mutta heidän innostuksensa laannuttua koko pelilaji näyttää menettäneen hohtonsa. Philosoma on epäonnistunut yritys uudelleenluoda shoot 'em upien kulta-aika PlayStationilla. Lopputulos ei vain valitettavasti yllä lähellekään Konamin klassikkoja. Peli etenee koko ajan samanlaisena kenttä kentän jälkeen, eikä mitään mielenkiintoista tapahdu missään vaiheessa. Ei Philosoman kanssa tylsistymään pääse, mutta peli ei myöskään saa ilmaa siipiensä alle. Mieluummin herkistelen Cybernator-muistojeni kanssa ja toivon, että Konamikin muistaisi shoot 'em upiensa suuruudenajat, tekisi comebackin ja näyttäisi missä kaappi seisoo.

Topi 72



Vinottaisvieritys on suhteellisen uusi keksintö. Harmi vain, että kentät on tehty vanhalla muotilla.



GRAFIIKKA 78
Alku- ja välikuvat ovat vaikuttavia, mutta muuten olisi ollut paljon parantamisen varaa.

TUNTUMA 72
Kuumeista kaaosta. Ohjaus on helppo.

ÄÄNET 73
Räjähdykset ja radiopuhelinpölinä luo tunnelmaa, mutta musiikista ei kannata innostua.

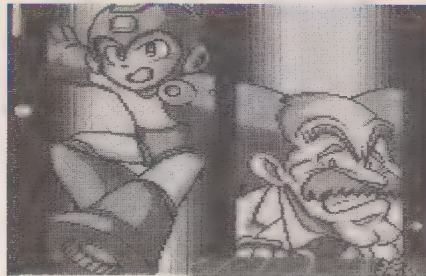
HAASTE 65
Tarpeeksi vaikea, mutta ärsyttävän tylsä pitemmän päälle.

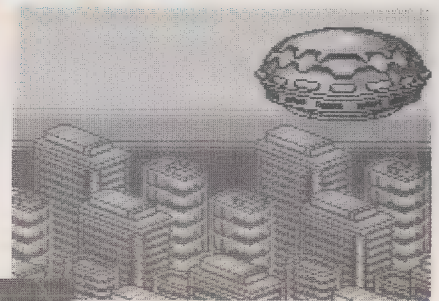
YHTEENSÄ
Epäonnistunut yritys luoda täydellinen shoot 'em up.
68

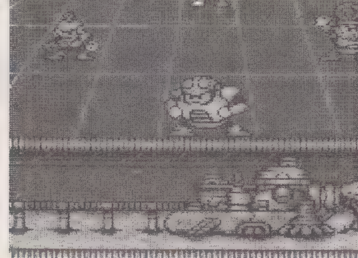
GAME BOY

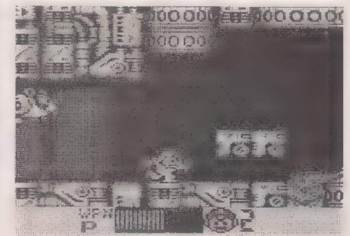
LUONNE	Toiminta
JULKAISIJA	Capcom
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Salasana
KOKO	4 MBit
MUUTA	

Mega Man IV









Mega Man on ollut suosikkejani ensimmäisestä NES-pelistään lähtien. Capcom on käyttänyt häntä häpeämättä turhankin monta kertaa, mutta silti hän on sen sortin sankari, jonka viehätys ei hevin karise. No, SNES:n Mega Man 7 oli vähän huolestuttava tapaus, mutta uudessa Game Boy -pelissä sininen robotti ystävineen ja vihollisineen on jälleen parhaimmillaan.
Mega Man ohjautuu yhtä hyvin kuin ennenkin, ja vaikka kentät, pomot ja aseet alkavatkin tuntua liian tutuilta, niin hauskaa riittää melkein koko ajan.
Mega Manin tutun oloinen maailma on täynnä massiivisia vihollisia ja tekemistä riittää. Toivottavasti viitosesta tulee vieläkin parempi.

Topi

GRAFIIKKA 87
Siistiä ja harkittua, kuten aina Capcomin ollessa kyseessä.

TUNTUMA 87
Hienouksia riittää, ohjaus on hyvä ja peli hauska.

ÄÄNET 85
Mega Man -musiikki toimi parhaiten NES:llä, mutta ei valittamista täälläkään.

HAASTE 82
Kestää pitkään sekä kokeneilla että kokemattomilla pelaajilla.

YHTEENSÄ
Game Boyn Mega Man pitää pintansa.
84

PLAYSTATION

LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Psygnosis
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1-2
PELIMUISTI	Salasana
KOKO	CD
MUUTA	Linkitettävissä

Assault Rigs



Muistaako kukaan vanhaa Disney-filmiä nimeltä Tron? Elokuvassa on kohtaus jossa päähenkilö, ohjelma nimeltä Tron joutuu hohtavien panssarivaunujen jahtaamaksi. Jos kuulostaa tutulta ja hyvältä, niin Psygnosiksen Assault Rigs on sinun pelisi. Peli on herättänyt närkästystä brittilehdistössä provokatiivisella mainoskampanjallaan. Mainoksessa kevyesti pukeutuneet daamit pesevät vaaleanpunaista panssarivaunua. Jos peli olisi ollut yhtä näyttävä kuin mainoksensa, niin olisin ollut enemmän kuin tyytyväinen. Valitettavasti Rigsissä ei ole kauniita tyttöjä, ja muutenkin se on tappavan tylsä.
Pelissä etsitään ensin X kappaletta kristalleja ja sitten uloskäynti. Sen jälkeen vuorossa on seuraava kenttä ja niin edelleen.
Jos kaipaa vaihtelua, niin voi valita kolmen erilaisen tankin väliltä. Niiden ominaisuudet eroavat nopeuden, voiman, panssaroinnin ja muiden yksityiskohtien osalta.
Yksin pelaamiseen kyllästyneet voivat yrittää etsiä PlayStationin omistavan kaverin, jolla on pelistä oma kopio ja linkkikaapeli. Kaksinpelinä Assault Rigs paranee huomattavasti.
Kysymys kuuluukin, kuinka moni jaksaa vaivautua puolihyvän pelin pariin?

Martti 71

GRAFIIKKA 75
Keskitason grafiikka. Ei mitään uutta.

TUNTUMA 70
Toimii vähän aikaa. Jos naapurista löytyy kaveri jolla on oma Assault Rigs, PlayStation, TV ja linkkikaapeli, niin tilanne paranee.

ÄÄNET 70
Tavanomaisia räjähdyksiä ja kuularuiskun nakutuksia.

HAASTE 68
Ensimmäiset kentät selvittää kolmivuotiaskin. Myöhemmistä kentistä ei selviä edes peliarvostelija.

YHTEENSÄ
Komea intro mutta keskinkertainen peli.
68

Defcom 5

LUONNE Seikkailu
JULKAISIJA Psygnosis
JAKELU Computer 2000
MYYNNISSÄ Nyt
PELAAJIA 1
PELIMUISTI Muisti
KOKO CD
MUUTA



Asekauppiaat ovat aina olleet epämiellyttäviä tyyppejä eikä tilanne parane tulevaisuudessakaan. Defcom 5 on avaruusasema, jossa pelaajan pitää estää rikollisten aikeet. Pelin alussa meille selvitetään miten paha aseyhtiö aikoo vahvistaa asemiaan markkinoilla. Alkukuvien jälkeen arvoituksen selvittäminen pääsee käyntiin.

Defcom 5 on jälleen yksi Psygnosiksen tekemä PC-pelikäännös. Vaikka peli onkin vanha, niin se ei silti tarkoita huonoa. Defcom 5 on lainannut ideoita Mystistä ja Doomista. Toimintapaloja yhdistellään etsiväntyöhön omaperäisellä ja onnistuneella tavalla.

Kokonaisuudessaan peli toimii erinomaisesti. Jos haluat pelisi helppoina ja ratkaisut lautasella tarjoiltuna, Defcom 5 ei ole sinun pelisi. Defcom 5:ssä yritys ja erehdys on loogista päättelyä tehokkaampi metodi.

Martti 78

GRAFIIKKA 78
Komeita alku- ja välisekvenssejä, mutta enimmäkseen turhan yksityiskohdatonta..

TUNTUMA 76
Käytävillä patseeraaminen tuntuu hieman liian hitaalta.

ÄÄNET 71
Samplatut puheet toimivat hyvin, mutta muuten ääniä on aivan liian vähän.

HAASTE 77
Pelin voi ratkaista eri tavoin, mikä tekee siitä mielenkiintoisemman.

YHTEENSÄ
Tyypillinen puolivillainen PC-konversio.
75

NBA Live '96

LUONNE Urheilu
JUKAISIJA THQ
JAKELU
MYYNNISSÄ Maaliskuu
PELAAJIA 1
PELIMUISTI Salasana
KOKO 4 MBit
MUUTA



THQ ei ole tunnettu laatupeleistä ja NBA Live '96 ei tee poikkeusta sääntöön. Electronic Artsilla voidaan olla ylpeitä siitä, että he eivät ole milloinkaan yrittäneet kääntää urheilupelejään Game Boylle, mutta samaan aikaan he saisivat hävetä sitä, että ovat antaneet logonsa ja nimekkeensä THQ:n käyttöön. EA haluaa tehdä rahaa kuten kaikki muutkin, mutta tämä on turhan halpahintaista.

Ainoa ihastusta herättävä seikka on se, kuinka paljon pienelle Game Boy -kasetille on onnistuttu ahtamaan. Silti THQ olisi voinut jättää kaksi kolmannesta pois ja keskittyä enemmän pelattavuuteen. Tällä hetkellä ei voi olla varma pallon, omien pelaajien eikä vastustajien sijainneista.
Koska Konami on tehnyt aikoinaan Double Dribblestä melko hyvin toimivan kannettavan version, niin tiedän että koripallo voi toimia Game Boyllakin. THQ ei kuitenkaan taida olla oikea yhtiö niin vaativaan tehtävään.

Topi 32

GRAFIIKKA 65
Näyttää siltä kuin Game Boyta olisi käytetty kärpäslätkänä.

TUNTUMA 44
Viittä pelaajaa on mahdotonta ohjata Game Boyn ruudulla.

ÄÄNET 62
Rasittavaa musiikkia ja vaisu yleisö.

HAASTE 42
Koko pelin läpi pelaaminen ei ole leikin tekoa.

YHTEENSÄ
Me emme kaipaa SNES-käännöksiä Game Boylle.
47



Hyviä pelivinkkejä voi lähettää osoitteeseen:
Super Power / Vinkit,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere



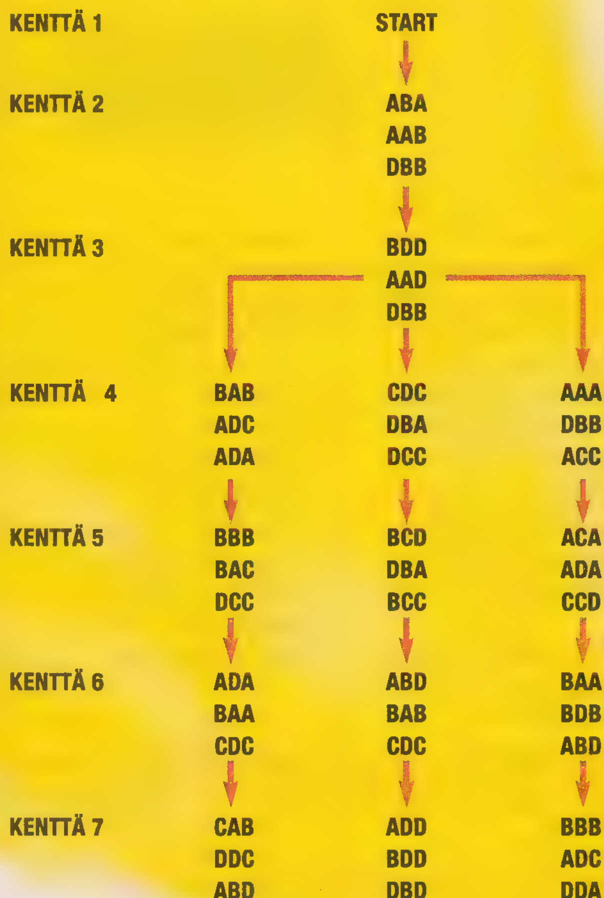
CASTLEVANIA - VAMPIRE'S KISS [SNES]

KOODEJA JA SALAISUUKSIA

Tätä peliä voi pelata kolmella eri tavalla. Kolmannella kentällä voi valita seuraavista. Ensimmäisessä vaihtoehdossa vältetään joutumasta tappeluun pomon kanssa tippumalla valkoiselta pylväältä. Silloin putoaa suoraan neljänteen kenttään. Toisessa vaihtoehdossa ylitetään pilarit ja hakataan pomo muttei oteta avainta. Kolmas vaihtoehto on voittaa pomo piiskalla ja ottaa avain. Neljännellä kentällä avain avaa ensimmäisen oven, jonka takaa löytyy Maria. Kun avainta käyttää sitä seuraavaan oveen, pääsee livahtamaan viidennen kentän pomolta. Sen jälkeen voi mennä vesihuoneen vasemmalla puolella olevaan huoneeseen ja käyttää piiskaa vasempaan seinään, jonka takaa paljastuu salakäytävä. Sieltä löytyy Annette Christopher, joka neuvoo miten Dracula ja ritari voitetaan.

KOODIT

A - SININEN TULI B - PINKKI TULI C - VIHREÄ TULI D - PUNATULI



KENTTÄ 1		START	
KENTTÄ 2		ABA AAB DBB	
KENTTÄ 3		BDD AAD DBB	
KENTTÄ 4	BAB ADC ADA	CDC DBA DCC	AAA DBB ACC
KENTTÄ 5	BBB BAC DCC	BCD DBA BCC	ACA ADA CCD
KENTTÄ 6	ADA BAA CDC	ABD BAB CDC	BAA BDB ABD
KENTTÄ 7	CAB DDC ABD	ADD BDD DBD	BBB ADC DDA



STREET FIGHTER 2 [MEGA DRIVE]

PIILOTETTU VALIKKO

Paina otsikkoruudussa alas, C, ylös, A, A, B, B ja C, niin peli paranee huomattavasti.

FIFA '96 [PLAYSTATION]

KAIKKI KOODIT

Näkymättömät seinät - Risti, risti, risti, kolmio, neliö, neliö, neliö, kolmio

Kierrepallo - Kolmio, neliö, risti, kolmio, risti, risti

Hullu pallo - Risti, neliö, kolmio, risti, risti, kolmio, neliö, risti

Unelmajoukkue - Neliö, neliö, kolmio, kolmio, risti, risti, neliö, neliö

Super Power - Kolmio, neliö, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio

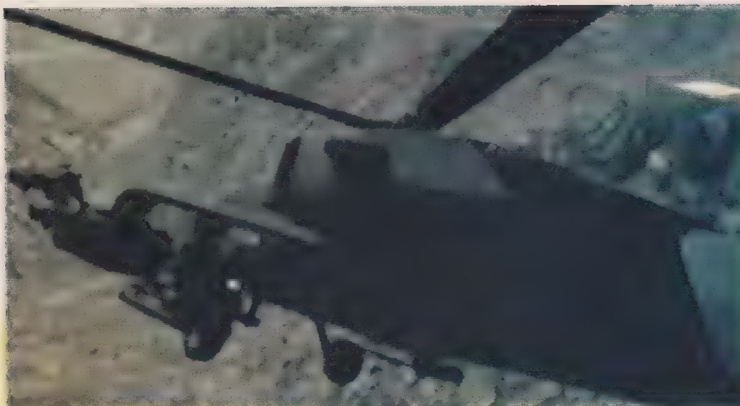
Super-molari - Neliö, neliö, neliö, neliö, neliö, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio

Super-hyökkäys - Neliö, neliö, neliö, neliö, neliö, kolmio, risti

Super-puolustus - Kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, kolmio, risti, kolmio

Alkupotku - Neliö, kolmio, neliö, risti, neliö, kolmio

Idioottijoukkue - Neliö, kolmio, risti, neliö, kolmio, risti



THUNDERHAWK 2 [SATURN/PLAYSTATION]

KOODEJA

ARMS RUNNING
1 - J411KFC5QBDUTIQ
2 - J9N1HNC7UBDVRUA
3 - J93HU3C61BDVØOQ

STEALTH DOWN
1 - JRKHUFC8QBVVVA
2 - JR49UFCRNFDFTEI
3 - JTHPUNCQFFDFQSQ

CANAL CRISIS
1 - JVFPVJCTRFDF192
2 - JU89TQKVLJCFSD2
3 - J1JDQUC1SJCFRH2

RECAPTURE TOWN
1 - J188RQCIJCF1DA
2 - JIKKRPCDBREFS8A
3 - JJJDRNCK8NAFRBA

ESCORT CONVOY
1 - JIP8RNCMMNAFØ1A
2 - JIKKRPCDBREFS8A
3 - JMV4RPCA8REFRMI

RECAPTURE TERRITORY
1 - JA24RMSFIREFØEA
2 - JDL4RNSELUMFTMA
3 - JFH4RNSHSVMFRK2

OIL DISPUTE
1 - JFNKRNT36VMF162
2 - JGDKRND3636FSFQ
3 - JG34RND5436FQCQ
4 - I3VKRND6E36FØKA

PIRACY
1 - 1344RND9A36FUFI
2 - 14O4RND9C66FTL2
3 - IV1KRNDRH66FQ8A

LOPPU
IUN43NDTJ66FØ8A

SUPER BOMBERMAN 3 [SNES]

KENTÄN VALINTA JA SIKANA POWER UPEJA:

Kenttä	Salasana
1 -1	0704
2 -1	3200
3 -1	2711
4 -1	3870
5 -1	4501
6 -1	0606
Viimeinen kenttä	3104

AIR COMBAT [PLAYSTATION]

KYMMENEN UUTTA KONETTA
Selvitä peli helpoimmalla vaikeusasteella. Katsele loppukuvat painamatta ainuttakaan nappia ja odota otsikkoruutua. Sen oikeassa kulmassa lukee nyt "Extra 10". Lentokonevalikosta löytyy nyt kymmenen uutta lentokonetta!



TWISTED METAL [PLAYSTATION]

KOODIT
Kenttä 2 - Ympyrä, kolmio, neliö, ympyrä, ympyrä
Kenttä 3 - Risti, neliö, neliö, ympyrä, kolmio
Kenttä 4 - Risti, kolmio, neliö, ympyrä, neliö
Kenttä 5 - Risti, neliö, kolmio, kolmio, kolmio
Kenttä 6 - Neliö, kolmio, risti, ympyrä, risti

VIRTUA COP [SATURN]

PIILOVALIKKO
Paina Segan logon aikana ylös, alas, vasen ja oikea samaan aikaan kun pidät C-näppäintä pohjassa. Palaa sen jälkeen otsikkoruutuun, jossa pitäisi olla paljon uusia vaihtoehtoja.

GOLDEN AXE 3 [MEGA DRIVE]

KENTÄN VALINTA
Näppäile pelaajavalikossa nopeasti: A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C ja C.

ROBOCOP VS. TERMINATOR [MEGA DRIVE]

54 LISÄELÄMÄÄ
Paina pause ja C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.

BATTLE ARENA TOSHINDEN [SATURN]

ISOPÄÄT
Hahmoa valitessasi pidä pohjassa R ja L. Pelin alkaessa taistelijoilla on valtavat kupolit. Tyhmää mutta hupaisaa.





Sailor Moon saapuu Pohjolaan! Kaapelikanavilla näkyvä ruotsalainen TV4 esittää Sailor Moonia sunnuntaiaamuisin ohjelmassaan Junior.

TV1000:n vanavedessä myös TV4 on ottanut ohjelmistoonsa 88 osaa japanilaista laatusarjaa Sailor Moon. Sarjaa esitetään sunnuntaiaamuisin alkaen kello 8.30.

Sailor Moonia tuntemattomille kerrottakoon, että kyseessä on puhdas shôjo-sarja. Shôjo tarkoittaa tytöille suunnattua mangaa, mutta se ei tarkoita etteivätkö pojatkin voisi pitää siitä.

–Ostimme Sailor Moonin ensisijaisesti tyttökatsojillemme, mutta odotamme että sitä katsovat pojatkin, sanoo Ingrid Arai, TV4:n sarjojen sisäänostaja.

Sailor Moon kertoo nuoresta koulutytöstä nimeltä Annie (jotkut nimet on muutettu ruotsalaisessa versiossa). Hän yrittää yhdessä ystäviensä kanssa pysäyttää toisesta ulottuvuudesta tulevan hyökkäyksen. Hyökkäystä johtaa kuningatar Beryl, joka enimmäkseen istuu kristallipallonsa edessä tekemässä käsillään outoja eleitä ja komentelemassa palvelijoitaan. Avukseen pahaa vastaan Annie saa maagisen rintaneulan mystiseltä, puhuvalta kissalta nimeltä Luna. Taikaesine pystyy muuttamaan Annien supersankariksi nimeltä Sailor Moon. Annien ystävätkin saavat maagisia esineitä, joista jokainen kuvastaa aurinkokunnan planeettoja. Niinpä Annien ystävistä tulee nimiltään Sailor Mars, Sailor Jupiter ja niin edelleen. Sailor Moonin vahvin liittolainen on Naamioitu Ruusu, romanttinen nuori mies, jonka henkilöllisyys on salainen. Tyttöjen asusteet eivät ole viimeisintä muotia; niitä voisi kuvailla lähinnä jääprinsessan ja merimiehen vaatteiden sekoitukseksi. Täytyy kuitenkin tunnustaa, että lopputulos näyttää viehättävältä.

Vaikka sankarit taistelevatkin ilkeän Berylin suunnitelmia vastaan, niin muuten he elävät ihan tavallista elämää pikku romansseineen ja haaveilevat alituiseen komeista pojista.

Sailor Moon esitettiin japanilaisessa televisiossa ensimmäisen kerran vuoden 1992 keväällä. Japanilaiset TV-katsojat ottivat 46 osaa pitkän Bishôjo Senshi Sailor Moonin (Pretty Soldier Sailor Moon) innostuneesti vastaan. Sarjasta tuli niin suosittu, että se pyörii japanin televisiossa vielä nykyäänkin.

USA:ssa Sailor Moonia on esitetty yhdessä Dragon Ballin kanssa viime vuodesta asti. Myös siellä se on saanut positiivisen vastaanoton, mikä johtuu osaltaan miljoonien dollarien suuruisesta valtavasta mainoskampanjasta.

Amerikkalainen versio eroaa monilta osin japanilaisesta. Amerikkalainen päällekkäisäänitys on asiantuntijoiden mielestä yksi parhaista sitten fantastisen avaruuseepoksen Star Blazersin (Battleship Yamato), joka esitettiin villin lännen televisiossa vuonna 1979. Loistavan dubbauksen lisäksi amerikkalaiset tekivät muutoksia käsikirjoitukseen, koska alkuperäisen

Anime Express esittelee: vastustamattoman lutunen Sailor Moon!

Tässä on koko Sailor Moonin jengi. Vaarallisen näköinen koulutyttöjoukkio.



tarinan ei katsottu soveltuvan amerikkalaiselle yleisölle. Esimerkiksi kun Sailor Moonin ystävät kuolevat yksi toisensa jälkeen, niin amerikkalaisessa versiossa heidät vain kidnapataan.

Onneksi TV4 ei ostanut muunneltua versiota, vaan hankki sarjan suoraan Japanista. Ruotsinkielisen päällekkäisäänityksen on tehnyt ruotsalainen yhtiö PANG Ljud. Gabriel Melin kommentoi onnistunutta päällekkäisäänitystä näin: –Käytimme ammattinäyttelijöitä voimakkaiden hahmojen ääninä. Näyttelijöitä oli yhteensä kolmetoista, mikä on harvinaista tällaiselle sarjalle. Mukana ovat muiden muassa Sanna Ekman (tunnettu TV-sarjasta Tre Kronor) Zoysiten äänenä ja Fredrik Dolks Maskerade Rosenin äänenä. Fredrik on viimeaikoina kunnostautunut mm. Toy Storyn Buzz Lightyearin äänenä.

Ruotsalaisessa versiossa joitakin nimiä on muutettu. Sailor Moonin oikea nimi on Usagi Tsukino. Koska Usagi tarkoittaa japaninkielessä kaniinia, niin amerikkalaiset antoivat hänelle nimeksi Bunny. Ruotsinkielisessä versiossa hänen nimensä on Annie, koska päähenkilön solvaaminen kaniiniksi ei olisi oikein sopivaa. Maskerade Rosen oli amerikassa nimeltään Tuxedo Mask, mutta "smokkinaamio" ei kuulosta sekään kovin älykkäältä. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että kääntäjät ovat onnistuneet hyvin antaessaan hahmoille ruotsalaisittain luonnistuvia nimiä.

Suomessa TV4 näkyy kaapelitelevision kautta. Aikaeron takia Sailor Moon alkaa sunnuntaiaamuisin Suomessa vasta 9.30.



FU PALSTA

Animea ja mangaa koskeviin kysymyksiin vastataan osoitteessa: Super Power / Anime Express, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

Hei Martti,
Olen manga- ja animehullu ja minulla on muutama kysymys.
1. Onko Mortal Kombat anime? Minun mielestäni se haisee.
2. Nyt kun kerran animea alkaa tulla saataville, niin tuleeko suomenkielisiä manga-lehtiäkin?
3. Etkö voisi sumplia palstallesi lisää sivuja?
4. Kerro jotain Ozamu Tetzukasta!
5. Milloin Ghost in the Shell julkaistaan?
6. Oletko käynyt japanilaisessa Osamun museossa?
7. Onko Internetissä manga- tai animesivuja?
Mangahullu Helsingistä

Hei vaan Mangahullu
1. MK ei ole anime ja kyllä, se lemahtaa hieman epäilyttävälle.
2. Olisi outoa, jollei animen kanssa yhtaikaa ilmestyisi mangaa lehtenä. Valitettavasti Atlantic Film on törmännyt pieniin vaikeuksiin animen julkaisusuunnitelmissaan, ja saattaa vierähtää vielä tovi ennen kuin animea alkaa ilmestyä kauppoihin.
3. Jos jotain Ghost in the Shelliin verrattavia suurteoksia ilmestyy, niin silloin lisäsivut ovat paikallaan. Valitettavasti manga-sivut herättävät lukijoissamme myös sen verran vastustusta, että on vaikea perustella peliarvostelujen vähentämistä saadaksemme mangalle lisää tilaa.
4. Osamu Tetzukasta tulee kokonainen juttu myöhemmin.
5. Manga Entertainment julkaisee sen 8. huhtikuuta.
6. Valitettavasti en ole päässyt käymään siellä.
7. Mangasta ja animesta on olemassa tusinoittain hyviä WWW-sivuja. Hyvä ponnahduslauta on animelehti AMPlus, jonka osoite on: http://www.jurai.net/amplus/
Martti

Heippa Martti,
1. Luin Super Power 1/96:sta että Fist of the North Star ja Akira tekstataan. Kannattaako ne ostaa tekstattuina, jos omistaa niistä jo englanniksi dubatut versiot?
2. 80-luvulla animea oli paljon videolla. Mahtaisiko joku uudelleenjulkaista jonkun seuraavista: StarZinger, Rai-Luolapoika, Silver Fang, Lady Oscar, Super Family tai Formula 1?
3. Onko Akiraa tai Fist of the North Staria mangana? Mistä niitä saisi?
4. Mikä anime on 'must'?
5. Onko Katsuhiro Otomo tehnyt muita animeja Akiran jälkeen?
Animehullu Soile

Moi,
1. Minun mielestäni tekstattu versio ei ole tarpeen jos osaa englantia niin hyvin, että pysyy juonessa mukana. Versioilla ei ole muuta eroa kuin tekstitys.
2. Filmiyhtiö nimeltä Wendros, joka julkaisi ne alunperin, suunnittelee uudelleenjulkaisua. Pidetään peukkuja.
3. Tottakai ne ovat ilmestyneet mangana. Niitä pitäisi löytymän kaikista hyvin varustetuista sarjakuvaliikkeistä. Akiraa saa kirjakaupoista sekä suomeksi että englanniksi – jos kielitaito riittää, niin värillinen englanninkielinen versio on suositeltavampi.
4. Ensimmäisenä mieleen tulee Akira.
5. Hän on ollut mukana Robot Carnival -sarjassa ja tehnyt oman animen nimeltä Roujin Z. Tokiossa pyörii parhaillaan Memories, joka perustuu uudelleenjulkaistuun samannimiseen sarjakuvaan. Hän on myös tuottajana omituisessa tarinassa nimeltä Cannon Fodder ja toimintakomediassa Stink Bomb.
Martti

PELIOPAS

Tässä on lista kaikista viime lokakuun jälkeen arvostelemistamme peleistä. Jokaisesta pelistä on mainittu nimi, luonne, lyhyt kuvaus, kokonaisarvosana sekä mistä Super Powerin numerosta alkuperäinen arvostelu löytyy.

SUPER NES

Asterix & Obelix
TASOLOIKKA
Vanhat hyvät sankarit keskinkertaisessa seikkailussa. Turhauttava peli.
Testattu SuPo 10/95 **54**

Breath of Fire II
RPG
Kakkos-Manaa, Treasure Hunteria ja Breath of Fireä odotellessa hyvä vaihtoehto.
Testattu SuPo 2/96 **88**

Boogerman
TASOLOIKKA
Typerä tasoloikka nenänkaivuuhuumorin ystäville.
Testattu SuPo 2/96 **65**

Chrono Trigger
RPG
Dragon Ballin, Final Fantasyn ja Dragon Questin luojien uusin RPG-klassikko.
Testattu SuPo 10/95 **95**

Donkey Kong Country 2
TASOLOIKKA
Maailman rakastetuimman apinan suositun pelin jatko-osa. Donky kuitenkin jäi itse lomalle.
Testattu SuPo 1/96 **95**

Doom
TOIMINTA
Pahin pettymys pitkiin aikoihin. SNES ei selviä polygonienpyörittelystä Pentiumin malliin.
Testattu SuPo 11/95 **51**

Earhtbound
RPG
Coca colaa taikajuoman ja slapstickiä fantasian sijasta. Vuoden ehdottomasti omituisin roolipeli.
Testattu SuPo 11/95 **77**

Earthworm Jim 2
TASOLOIKKA
Mato jaksaa seikkailuaan alkuperäistä mielikuvitusköyhemmässä jatko-osassa.
Testattu SuPo 1/96 **86**

FIFA '96
URHEILU
Ei International Superstar Soccerin veroinen. EA:n on syytä keksiä jotain uutta ensi vuodeksi.
Testattu SuPo 12/95 **80**

Foreman For Real
URHEILU
Amerikkalainen tunnoton nyrkkeilypeli, ei pärjää Punch Outille.
Testattu SuPo 10/95 **53**

International Superstar Soccer Deluxe
URHEILU
Maailman parhaan urheilupelin vieläkin parempi jatko-osa.
Testattu SuPo 1/96 **95**

Mask
TASOLOIKKA
Perustuu samannimiseen elokuvaan, mutta ei ole yhtä hauska.
Testattu SuPo 10/95 **78**

Mortal Kombat 3
BEAT 'EM UP
Verisen tappelupelisarjan kolmas osa on myöskin paras.
Testattu SuPo 11/95 **89**

NBA Live '96
URHEILU
Urheilun vakavasti ottaville simulaatiofaneille joille NBA Jam on liian kevyttä.
Testattu SuPo 12/95 **86**

NHL '96
URHEILU
Tunnetun sarjan paras osa ja samalla SNES:n paras jääkiekkopeli.
Testattu SuPo 11/95 **90**

Ogre Battle
STRATEGIA
Enix päätti vihdoinkin kääntää Questin klassisen seikkailu/strategiapelin. Innovaatiosta pisteitä, mutta ei kuitenkaan lähellekään täydellinen teos
Testattu SuPo 10/95 **81**

Secret of Evermore
RPG
Amerikan Squaren oma roolipeli on juuri niin puolihauska kuin oli odotettavissakin.
Testattu SuPo 12/95 **82**

Tintin in Tibet
SEIKKAILU
Kaikkien aikojen suosituin sopuli sai vihdoin oman pelinsä. Sopii koko perheelle.
Testattu SuPo 12/95 **90**

Waterworld
SHOOT 'EM UP
Tanssii susien kanssa fisuilee konsoliformaatissa. Tylsää ja hankalaa.
Testattu SuPo 12/95 **57**

Wayne Gretzky Hockey
URHEILU
Surkea urheilupeli josta löytyy huonoa grafiikkaa, raivostuttava ohjaus ja olematon vastus.
Testattu SuPo 2/96 **32**

Yoshi's Island
TASOLOIKKA
Paras tasoloikka sitten Mario Worldin, vuoden 1995 paras peli kaikissa kategorioissa.
Testattu SuPo 11/95 **96**

Zoop
AIVOVOIMISTELU
Siisti ja omaperäinen ongelmapeli. Ei pärjää kuitenkaan Tetrikselle.
Testattu SuPo 2/96 **91**

GAME BOY

Asteroids/Missile Comand
KULTTI
Vanhat pelit toimivat vieläkin kohtalaisesti.
Testattu SuPo 10/95 **78**

Bomberman GB
TOIMINTA
Sopii upeasti Game Boylle. Paras GB-peli sitten Mario's Picrossin.
Testattu SuPo 1/96 **87**

Centipede/Millipede
KULTTI
Ruma hyönteistentappopeli ei viihdytä ketään.
Testattu SuPo 11/95 **23**

Defender/Joust
KULTTI
Lisää historian napanöyhtää. Ammu kaikkea mikä liikkuu ja tylsisty hengiltä.
Testattu SuPo 12/95 **21**

Earthworm Jim
TASOLOIKKA
Tasoloikkaklassikon käännös, joka olisi ollut parempi jättää tekemättä.
Testattu SuPo 1/96 **45**

Galaga/Galaxian
SHOOT 'EM UP
Sopii paremmin Ridge Racerin introksi kuin kokonaisekse peliksi.
Testattu SuPo 12/95 **28**

Killer Instinct
BEAT 'EM UP
Kolikkopelinä komea, mutta ei käänny mitenkään Game Boylle.
Testattu SuPo 1/96 **69**

Mickey Mouse
TASOLOIKKA
Kahdeksankymmentäluvulla ilmestyessään olisi ollut hitti. Tänään se tuntuu lähinnä säälittävältä.
Testattu SuPo 11/95 **44**

Street Fighter II
BEAT 'EM UP
Monen vuoden odottelun jälkeen SFII löysi tiensä Game Boyllekin. Eipä olisi ollut niin väliksi.
Testattu SuPo 10/95 **62**

PLAYSTATION

3D Lemmings
AIVOVOIMISTELU
Kolmiulotteista aivovoimistelua vihreätukkaisten itsemurhakandidaattien kanssa. Erinomainen veto Psygnosikselta.
Testattu SuPo 11/95 **82**

Destruction Derby
KILPA-AJO
Toisenlainen autopeli. Keskisormi pystyyn ja pellit ruttuun. Rentouttava kokemus.
Testattu SuPo 10/95 **86**

Discworld
SEIKKAILU
Monty Pythonin Eric Idlen ääni kuljettaa tätä Terry Pratchettin kirjaan perustuvaa klikkausjuhlaa.
Testattu SuPo 11/95 **85**

Doom
TOIMINTA
Doomin paras versio. PlayStation on omiaan tällaisille peleille.
Testattu SuPo 1/96 **92**

ESPN Extreme Games
URHEILU
Vaihtoehtourheilulajit omassa pelissään. Sopii niille, jotka pelkäävät asvaltti-ihottumaa.
Testat 12/95 **86**

FIFA '96
URHEILU
Komeampi ja parempi kuin 16-bittisillä, mutta ei mikään ISS Deluxe.
Testattu SuPo 2/96 **86**

Goal Storm
URHEILU
Konamin jalkapallopeli ei valitettavasti pärjää edeltäjälleen SNES:llä.
Testattu SuPo 12/95 **75**

Hi-Octane
KILPA-AJO
Bullfrogin kaikkien aikojen pahin floppi. Roskaa alusta loppuun.
Testattu SuPo 2/96 **21**

Krazy Ivan
SHOOT'EM UP
Nörtti ryssä ja liikaa videojaksoja puolivalmiissa shoot 'em upissa.
Testattu SuPo 2/96 **75**

Loaded
TOIMINTA
Gremlinin lahtaripeli. Muistuttaa Doomia muuten paitsi perspektiivinsä osalta.
Testattu SuPo 12/95 **78**

Rayman
TASOLOIKKA
Marion kaltainen söötti tasoloikkaseikkailu. Sopii niin suurille kuin pienillekin TV-pelaajille.
Testattu SuPo 1/96 **81**

Ridge Racer Revolution
KILPA-AJO
Edeltäjäänsä hieman parempi, mutta ei tarpeeksi tehdäkseen kummempaa vaikutusta.
Testattu SuPo 2/96 **88**

Tekken
BEAT 'EM UP
Vuoden 1995 paras beat 'em up ja ensimmäinen kunnolla toimiva 3D-tappelupeli.
Testattu SuPo 11/95 **94**

Thunderhawk 2
SHOOT' EM UP
Paras sekoitus lento-simulaattoria jatoimintapeliä pitkään aikaan.
Testattu SuPo 2/96 **86**

Total NBA '96
URHEILU
Jos kaipaa NBA Jamia vakavampaa korispeliä, niin tämä on se.
Testattu SuPo 2/96 **87**

Twisted Metal
SHOOT 'EM UP
Mad Max lähtee kaupunkiin valitettavan lyhytkestoisessa seikkailussa.
Testattu SuPo 2/96 **67**

Warhawk
SHOOT 'EM UP
Tavallisen keskinkertainen shoot 'em up. Sopii niille, jotka pelilajista oikeasti pitävät.
Testattu SuPo 1/96 **71**

Wipeout
KILPA-AJO
Psygnosiksen kohuttu vauhtipeli, josta löytyy Chemical Brothersien musiikkia ja Designers Republicin logoja.
Testattu SuPo 10/95 **90**

WWF Wrestlemania
BEAT 'EM UP
Lihavuoret törmäävät hormoninkatkuisessa naruneliössä. Käy tylsäksi aivan liian nopeasti.
Testattu SuPo 1/96 **67**

SATURN

Bug
TASOLOIKKA
Hauska vihreä pikkuveijari koko perheen tasoloikassa. Hieman liian helppo kokeneille Sega-pelaajille.
Testattu SuPo 11/95 **90**

Clockwork Knight 2
TASOLOIKKA
Leluritari pelastaa nukkeja ilkeiltä vihollisilta. Jälleen peli kaikkein nuorimmille.
Testattu SuPo 12/95 **66**

Cyber Speedway
KILPA-AJO
Ikävähkö kilpa-ajopeli, jonka intro tuo mieleen japanilaisen animen.
Testattu SuPo 10/95 **68**

Hi-Octane
KILPA-AJO
Bullfrogin suurin floppi kautta aikojen. Roskaa alusta loppuun.
Testattu SuPo 2/96 **21**

Mansion of Hidden Souls
SEIKKAILU
Cluedo-faneille tutustumisen arvoinen konsolipeli.
Testattu SuPo 2/96 **79**

Myst
SEIKKAILU
Hitaampi kuin muut seikkailupelit, mutta samaan aikaan myös riippuvuutta aiheuttava.
Testattu SuPo 12/95 **86**

NHL All Star Hockey
URHEILU
Siisti ja todenmukainen lätkäpeli, joka ei kuitenkaan pärjää EA:n sarjalle.
Testattu SuPo 1/96 **78**

Sega Rally
KILPA-AJO
Konsolimarkkinoiden paras autopeli! Voittaa muut mennen tullen.
Testattu SuPo 2/96 **93**

Sim City 2000
STRATEGI
Maxis tekee peleistään yhä monimutkaisempia. Tämän parissa vierähtää monen monituista tuntia.
Testattu SuPo 2/96 **87**

Thunderhawk 2
SHOOT 'EM UP
Paras shoot 'em upin ja lentosimulaattorin sekoitus pitkiin aikoihin.
Testattu SuPo 2/96 **86**

Robotica
SHOOT 'EM UP
Ruosteiset robotit yrittävät pelastaa maailmaa jättimäisessä satelliitissa. Ammuskelua ja juoksemista.
Testattu SuPo 10/95 **72**

Victory Boxing
URHEILU
Hauskashkon ja omaperäisen nyrkkeilysimulaattorin pilaa huono ohjaus.
Testattu SuPo 1/96 **73**

Virtua Cop
SHOOT 'EM UP
Vihdoinkin voi ampua televisiota tuntematta itseään Elvikseksi.
Testattu SuPo 1/96 **92**

Virtua Fighter Remix
BEAT 'EM UP
Alkuperäistä paremmat grafiikat. Ei innosta alkuperäisen omistajia.
Testattu SuPo 11/95 **92**

Virtua Fighter 2
BEAT 'EM UP
Maailman paras kolmiulotteinen beat 'em up. Hakkaa jopa Tekkenin.
Testat i SP 1/96 **96**

Virtual Hydlide
SEIKKAILU
Päähenkilön jäykkä askellus rasittaa enemmän kuin kakka housussa kuumana keskikesän päivänä.
Testattu SuPo 11/95 **36**

MEGA DRIVE

Aahhh! Real Monsters
TASOLOIKKA
Jälleen kerran kaikkein nuorimmille pelaajille tarkoitettu peli. Ei sovi herkkämahaisille.
Testattu SuPo 1/96 **73**

Comix Zone
BEAT 'EM UP
Omaperäinen beat 'em up, joka on järjestetty sarjakuvan muotoon.
Testattu SuPo 11/95 **85**

Cool Spot Goes to Hollywood
TASOLOIKKA
Välillä vaikeasti ohjattava tasoloikka, joka ei kestä pitemmän päälle.
Testattu SuPo 2/96 **71**

Donald Duck - Maui Mallard
TASOLOIKKA
Aku saapuu Mauille. Paras Disney-peli pitkiin aikoihin, ja Akukin saa kerrankin olla sankari.
Testattu SuPo 12/95 **88**

FIFA '96
URHEILU
Paras vaihtoehto jos haluaa pelata jalkapalloa Mega Drivellä. Kunnes Konamin mestariteos tulee.
Testattu SuPo 12/95 **80**

Garfield
TASOLOIKKA
Jim Davisin paksu katti täydessä vauhdissa. Lasagnea, vihollisia kohtalaisen hauskaa mutta yksitoikkoista.
Testattu SuPo 12/95 **75**

Light Crusader
SEIKKAILU
Arvoituksia ja seikkailua hienosti sekoitettuna. Valitettavasti liian lyhyt, kuten moni muukin seikkailu.
Testattu SuPo 10/95 **90**

Marsupilami
AIVOVOIMISTELU
Franquins mystiska lilla varelse i desperat kamp för att rädda en elefant. Kul tycker vissa.
Testattu SuPo 11/95 **75**

Micro Machines '96
KILPA-AJO
En klassiker som tyvärr inte håller lika bra längre. För trist jämfört med dagens kilpa-ajospel.
Testattu SuPo 11/95 **76**

NHL '96
URHEILU
Samma spel som Elitserien '96, fast med lag och spelare hämtade direkt ur NHL.
Testattu SuPo 11/95 **93**

Pete Sampras Tennis '96
URHEILU
Super Tenniksen jälkeen paras tennispeli, jossa bonuksena nelinpeliadapteri.
Testattu SuPo 10/95 **90**

Spirou
TASOLOIKKA
Tintin Tiibetinseikkailun jälkeen musertava pettymys.
Testattu SuPo 2/96 **72**

Vectorman
TOIMINTA
Siisti ja omaperäinen toimintapeli. Paljon tappelemista ja paljon tasoloikkakenttiä.
Testattu SuPo 11/95 **84**

MEGA CD

Ecco - Tides of Time
TASOLOIKKA
Ecco-delfiini kuuluisan pelinsä jatko-osassa. Täydellinen koko perheen peli.
Testattu SuPo 9/95 **91**

32X

Kolibri
SHOOT 'EM UP
Omituinen peli, jonka pääosassa ammuskelee kolibri. Omaperäisyys ei tarkoita huonoa.
Testattu SuPo 12/95 **78**

Virtua Fighter
BEAT 'EM UP
Segan klassikko 32X-käännöksenä. Ei yhtä hieno kuin Saturnilla, mutta muuten aivan yhtä hauska.
Testattu SuPo 10/95 **91**

3DO

Space Hulk
TOIMINTA/STRATEGIA
Hauska ja omaperäinen toiminta/strategiapeli EA:lta. Perustuu Games Workshopin kuuluisaan lautapeliin.
Testattu SuPo 1/96 **90**

The Daedalus Encounters
SEIKKAILU
Tia Carrerekaan ei riitä pelastamaan tätä peliä. Rahojen tuhlausta.
Testattu SuPo 2/96 **29**

Kysymys & Vastaus

Super Power / Kysymykset,
Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tamper

Hei,

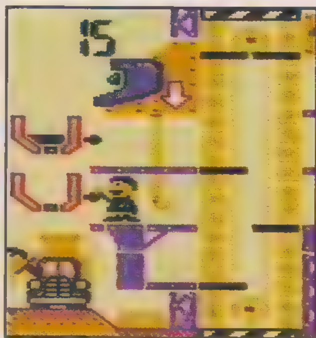
1. Miksi peliarvostelijoissa on vain yksi tyttö? Eikö Loviisa kaipaa seuraa teidän miehisessä joukossanne? 2. Minä kaipaisin lisää PRG- ja lukijakirjesivuja. Miten olisi? 3. Milloin Phantasy Star IV ilmestyy? Onko se Mega Driven peli? 4. Miten vanha täytyy olla päästäkseen toimitukseenne? 5. Haluaisin Loviisan arvostelevan enemmän pelejä. Onnistuisiko? 6. Miksi kaikki parhaat roolipelit (paitsi Phantasy Starit) ovat SNES-pelejä? Minulla ei ole SNES:iä, ja siksi se on epäoikeudenmukaista. 7. Onko Story of Thor hyvä? Kiitos vastauksista.

Simo M.

Hei

1. Koska TV-pelaajat ovat useimmiten poikia, niin pelitoimittajiksi heitä ajautuu automaattisesti enemmän. 2. Kun erityisen hyviä roolipelejä ilmestyy, niin ne saavat lisäsivuja. Lukijakirjeiden perusteella roolipelisivuja on juuri sopivasti, joten niitä ei tähän hätään ole tulossa lisää. 3. Phantasy Star IV on jo ilmestynyt Mega Drivelle. 4. Iällä ei ole merkitystä, jos on hyvä kirjoittamaan ja on kiinnostunut TV-peleistä. 5. Hän arvostelee yhtä monta peliä kuin muutkin freelance-toimittajat, eikä hänellä olisi enempään aikaakaan. 6. Se johtuu siitä, että kaksi maailman suurinta roolipelitaloa, Square ja Enix, ovat tehneet pelejä pelkästään nintendolle. Tilanne muuttuu kuitenkin lähiaikoina Squaren hypättyä Nintendolta Sonyn talliin. 7. Kyllä on.

Super Power



Koivua riipii se, että Nintendo on viime aikoina julkaissut Game Boylle vain vanhoja uudelleenjulkaisuja.

Heippa,

Super Power on lähes täydellinen. Tässä pari kysymystä. 1. Milloin Kirby's Dreamland 2 ilmestyy Game Boylle? Kirjoititte siitä jo vuosi sitten. 2. Game Boysta puheen ollen, selviääkö Pelipoika vielä pitkään? Sille ei viime aikoina ole ilmestynyt yhtään hyvää peliä. Nintendokin vain rahastaa vanhoilla uudelleenjulkaisuilla... Eipä kai se kaikkia kiinnosta superkonsoleiden vallatessa markkinoita, mutta Game Boy on silti hyvä. Kysykää vaikka Loviisalta!

Koivu

Hei Koivu,

1. Se julkaistiin Amerikassa puoli vuotta sitten, mutta paikallisesta julkaisusta ei ole tietoja. Toivottavasti samme niin hyvän pelin tännekin. 2. Loviisa ja me muutkin olemme pahoillamme Game Boyn alamäestä, mutta tulee sillekin edelleen hyviä pelejä. Viimeisin oli Bomberman, ja tulossa on myös Capcomin Mega Man.

Super Power

Yo Super Power!!

Super Power on huippuluokan lehti. Vastatkaapa näihin: 1. Paljonko Nintendo 64 tulee maksamaan USA:ssa? 2. Voiko amerikkalaisia pelejä pelata Suomalaisessa Nintendo 64:ssä ja toisinpäin? 3. Ettekö voisi perustaa lukijoiden pelikysymyksille omaa sivuaan? 4. Luetteko te varmasti kaikki kirjeet?

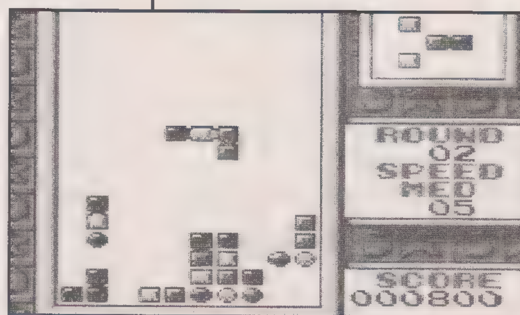
KT

Hei KT,

Mukavaa että pidät lehdestämme. 1. 250 dollaria. 2. Luultavasti ei. 3. Valitettavasti meillä ei riitä tilaa pelikysymyksille, ja vaikka riittäisikin, niin kestäisi ainakin kuukauden ennen kuin saisitte vastauksen kysymyksiinne. Jätämme pelikysymykset konsolikerhojen huoleksi. 4. Tottakai!

Super Power

Ihmettelevä kysyy Loviisan suosikkipeliä. Se on yhä palikka-pelien ykkönen, Tetris.



Hei,

Vastatkaapa näihin pelitytön kysymyksiin: 1. Milloin Nintendo 64 tulee Suomeen? 2. Miksi se maksaa vähemmän kuin PlayStation ja Saturn? 3. Minulla on SNES ja Saturn. Kannattaako minun myydä ne ennen kuin N64 tulee? 4. Suosittele jotain hyvää roolipeliä Saturnille. Kiitos hyvästä lehdestä.

A-L

Hei A-L,

1. Näillä näkymin syksyllä, luultavimmin marraskuussa. 2. Nintendo pystyy pitämään konsolinsa hinnan alhaisempana , koska siitä puuttuu CD-asema. 3. Saturnille tulee koko ajan pelejä, joita ei milloinkaan käännetä N64:lle, ja SNES:lläkin on plakkarissaan satoja loistavia peliklassikoita. Kummastakaan ei siis kannata ihan helposti luopua. 4. USA:ssa tai euroopassa ei ole toistaiseksi yhtään roolipeliä Saturnille, mutta kesällä julkaistaneen jo

Dark Saviour on vastaus puolestaan A–L:n kysymykseen.



muutama erittäin lupaava Saturnin RPG. Kiitos kohteliaisuudesta.

Super Power

Hello Superit!

Kiitos maailman parhaasta lehdestä. 1. Onko FIFA '96 parempi Saturnilla kuin PlayStationilla? 2. Mikä on paras pelaamistanne jalkapallopeleistä? 3. Mikä on Loviisan kaikkien aikojen suosikkipeli? 4. Näyttäisitte nyt meille kuvan Loviisasta...

Ihmettelevä

Hei Ihmettelevä,

1. Kumpainenkin mainitsemistasi versioista muistuttaa kovasti toista. 2. International Superstar Soccer Deluxe SNES:lle. 3. Tetris. 4. Hmmm...

Super Power

Hei,

Mortal Kombat 3:n arvostelun yhteydessä lupasitte kertoa Sonya Bladen esittäjästä. Mihin se juttu jäi?

Fani

Hei,

Kerri Hoskinsin haastattelu jäi valitettavasti toistaiseksi pois, mutta yritämme uudelleen myöhemmin keväällä. Tässä lohdutukseksi kuva Kerristä Sonjana.

Super Power



MYYDÄÄN:

Super Mario World 2 ja X-Kaliber. SMW2 vaihto Breath of Fireen.
puh: 90 - 3471765 / Juuso Väätäinen

SNES-pelit (PAL): FIFA Int. Soccer, Lemmins 2, Choplifter III, Mickey Mania 250,-/kpl, Flashback, Another World, Tiny Toons 200,-/kpl, Turn & Burn, X-Kaliber 2097, Super Castlevania IV 150,-/kpl. Hintoihin lisätään postiennakkomaksu.
puh: 831 - 3430219 / Rami Juvonen

Saturn-peli Bug (Pal), myös vaihto.
puh: 90 - 3872731 / Ari Nuutinen

PlayStation + 2 ohjainta + Pal-pelit: Wipeout, Doom, Tekken, Destruction Derby, Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Toshinden, Loaded, Discworld. Yht. 3800,-. Pelit erikseen 200,-/kpl.
CD-I + Burn Cycle + ohjain yht. 2000,-
puh: 911 - 230552 / Tiiu

GB-pelit: Zelda 140, Godzilla 50, Adventure Isl. 90, Mickey's Dang. Chase 70, Probotector 70, Gargoyles Q. 70, Sword of Hope 70, Fortress of Fear 50, Dynablaster 60, Tetris 40, WF Superstars 60, Megaman I 90, Tiny Toons I 90, 16 Games in one 110.
Akku 100, GB 200, laukku 20, kaikki yht. 1300,-
SNES (pal) Actraiser 150, Equinox 150, Another World 100, kaikki: 300.
puh: 912 - 342780 / Henkka

Megadrive + 2 ohjainta ja 12 peliä, esim. Story of Thor, MK2, Shining Force, Zool. Hinta 2100,-
puh: 839 - 8493773 / Janne

Sonyn pelejä, mm. 28 tas. Firestorm - Thunder hawk II (PAL) yms.huippukunt!! Koodit mukaan + pkt h.220,- / vaihto Doom tms.
puh: 9698 - 473272 / Antti Lalli

SNES + 2 ohjainta + pelit: Zelda, NHL 94, Mortal Kombat II, Super Metroid ja Super Mario World. Hinta 900,-.
puh: 881 - 5543389 / Antti Nyman

NES + 2 ohj. + Zapper + 5 peliä. h. 700,-
Vaihdan SNES-pelit (PAL) Flashback ja Super Mario World. Haluaisin Axelay tai Shadowrun.
puh: 985 - 5143125

Super NES + 1 ohjain + Super Mario World 1 ja 2 + adapteri. Hinta: 800,- + pk. (postiennakolla)
puh: 960 - 3752181 / Atte Silvan
SNES + tavallinen ohjain + turbo-ohjain + adapteri + 9 peliä, hinta yht. 1890,-.
NES + 2 ohjainta + Zapper + 7 peliä, hinta 900,-
puh: 90 - 8055138

Sega Megadrive pelit Tazmania, Toejam Earl, Altered Beast, Fire Shark, Sonic ykkönen 100,-/kpl.
puh: 824 - 7349871

Sega Mega Drive -pelit Whip Rush, Forgotten Worlds, Winter Olympics Lillehammer '94, NHL '95, Bart vs. Space Mutants, Flintstones, World of Illusion, Jungle Strike, Superthunder Blade, F1.
SNES-pelit Asterix ja Flashback.
Myös vaihto.
puh: 834 - 4763338 / Marko

SNES-pelit Theme Park, Donkey Kong Country ja Street Fighter II Turbo.
puh: 90 - 1354835 / Harri Paananen

OSTETAAN
GB-pelit Zelda 4, Metroid 2 ja joku Final Fantasy 100,-
Myös vaihto MK2-peliin.
puh: 814 - 462004 / Juho Mantere

Super Powerin ensi numerossa:

Nintendo 64 Japaniin vasta juhannuksena. Onko Nintendon viimeisin viivästys se korsi, joka katkaisee kamelin selän?



Adidas Power Soccer

Sonylla on meriittilistallaan jo vuoden paras jääkiekkopeli ja vuoden paras koripallopeli. Miten mahtaa sujua jalkapallo?



Capcoms come-back

Capcomilla ollaan sitä mieltä, että Resident Evil on heidän tärkein pelinsä sitten Street Fighter II:n. Super Power tutkii asiaa.



Virtua Fighter 3

Ensimmäiset kuvat Segan odotetuimmasta jatko-osasta.



Marion uudet seikkailut

Super Mario RPG on julkaistu Japanissa, ja se on tulossa myös Amerikkaan ja Eurooppaan.



Sega painaa kaasua

Kaahauspelit Virtua Hang On ja Formula One Saturnille.

Mukana myös tonneittain uutisia, vinkkejä, roolipelejä, mangaa, Internet-asiaa, ennakkosilmäyksiä ja peliarvosteluja kaikille koneille!

Stargames Oy

Postimyynti

Puhelintilaukset: 981-8811 271

PL 245, 90101 OULU. PALVELEMME MA-PE 10-18, LA 10-15

Puhelintiedustelut: 0600-1-3003 (5,45MK, MIN. + PPM.)

E-mail: stargames@stargames.inet.fi.

HUIPPUTARJOUKSET

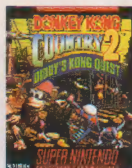
TUOTTEEN NIMI	LAITE	HINTA ENNEN	HINTA NYT
Castlevania	MD	380,-	199,-
Ecco The Dolphin 2	MD	380,-	199,-
Fever Pitch Soccer	MD	380,-	199,-
Flux*	MD	380,-	249,-
Jurassic Park Rampage	MD	380,-	199,-
Mickey Mania	MD	380,-	199,-
Ooze*	MD	380,-	249,-
Sega Original Pad	MD	169,-	99,-
Sega Sprint Pad	MD	119,-	79,-
Sonic & Knuckles	MD	495,-	199,-
Street Racer	MD	380,-	299,-
Tazmania 2	MD	380,-	249,-
Doom	SNES	545,-	345,-
Killer Instinct	SNES	495,-	299,-
~~Mario Kart~~	~~SNES~~	~~385,-~~	~~299,-~~
Mega Man X	SNES	380,-	299,-
Secret Of Mana	SNES	385,-	299,-
Street Racer	SNES	435,-	249,-
~~Stunt Race FX~~	~~SNES~~	~~435,-~~	~~299,-~~
Super Metroid	SNES	435,-	179,-
Konsoli+Donkey Kong	SNES	1395,-	995,-
Super Punch Out	SNES	435,-	199,-
Zelda 3	SNES	435,-	179,-
ASCIIPAD Huippuohjain	SONY	299,-	199,-
Control Station Pad	SONY	199,-	139,-
Linkkikaapeli	SONY	190,-	149,-
Muistikortti 4 meg!!!	SONY	399,-	299,-
Padin jatkokaapeli	SONY	149,-	79,-
Resident Evil*	SONY	399,-	299,-
RGB-Scart	SONY	350,-	149,-
Station Master Pad	SONY	249,-	169,-
~~Saturn+Sega Rally+Rattiohjain~~		~~3425,-~~	~~2995,-~~
(sis. kaapelit ja myös padin)			

Super Nintendo



Breath Of Fire 2*	Kysy!
Cut Throat Island*	435,-
Donkey Kong Country 2	445,-
Earth Worm Jim 2	435,-
FIFA Soccer 96	435,-
Final Fight 3*	Kysy!
Frantic Flea	380,-
John Madden 96*	Kysy!
Kawasaki Superbikes*	435,-
Lost Vikings 2*	435,-
Mega Man X3*	Kysy!
Mission Imbossible*	435,-
Mortal Kombat 3	480,-
NBA Live 96	435,-

Super Nintendo PELIT





NHL Hockey 96	435,-
PGA Tour Golf 96*	435,-
Prehistorik Man*	360,-
Revolution X	495,-
Secret Of Evermore*	Kysy!
Super Mario World 2	445,-
Theme Park	380,-
Unirally	249,-
Urban Strike	380,-
Wayne Gretzky Hockey*	495,-
Weapon Lord	335,-
Worms*	380,-
Wrestlemania-Arcade	455,-

Kysy lisää!

Sony PlayStation



PlayStation PELIT

Actua Soccer	340,-
Agile Warrior F-111X*	Kysy!
Alien Trilogy*	Kysy!
D	350,-
Def Con 5	350,-
Descent*	Kysy!
Doom	350,-





Fade To Black*	Kysy!
FIFA Soccer 96	350,-
Johnny Bazookatone	320,-
Hi-Octane	350,-
Jupiter Striker	350,-
Mickey's Wild Adventure*	350,-
Myst*	340,-
Off World Interceptor	350,-





PGA Tour Golf 96	350,-
Philisoma*	340,-
Powerserve	350,-
Resident Evil*	299,-
Ridge Racer	350,-
Road Rash*	Kysy!
Shockwave Assault*	350,-
Starblade Alpha	350,-
Street Fighter Alpha*	Kysy!
Theme Park	350,-
Thunderhawk 2	350,-
Total NBA 96	350,-
Viewpoint	Kysy!
Wipe Out	350,-
World Cup Golf	320,-
Worms	350,-
X-Com	350,-
X-Men:Children Of The Atom*	Kysy!

Kysy lisää!
Tilaajille veloituksetta
hieno PlayStation tarra!

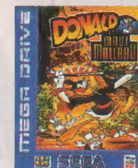
Sega Megadrive



Sega Megadrive PELIT

Cut Throat Island	360,-
Donald Duck 2	390,-
Earth Worm Jim 2	390,-
FIFA Soccer 96	390,-
Mortal Kombat 3	435,-
NBA Live 96	390,-
NHL Hockey 96	390,-
Phantasy Star 4	390,-
Revolution X	435,-
Super Skidmarks	360,-





Theme Park	390,-
Toy Story*	390,-
Vector Man	320,-
Waterworld*	345,-
Weapon Lord	345,-
Worms*	345,-

Sega Saturn PELIT

FIFA Soccer 96	385,-
Hang On	335,-
Johnny Bazookatone	360,-
Sega Rally	435,-
Virtua Cop	345,-
Virtua Fighter 2	395,-
X-Men: Children Of The Atom*	Kysy!

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.
Lähetyksiin lisätään postikuluja 35-50 mk.
Tarjoukset voimassa niin kauan kuin tarjouserää riittää.
*merkittyjä tuotteita ei ole julkaistu lehden mennessä painoon.

Voit maksaa my
luottokortilla !









Tee ennakkotilaus ajoissa!

Meiltä myös PC CD-ROM pel

Julkaisutiedustelut

981-8811271